

الابتكار

وفن التصميم

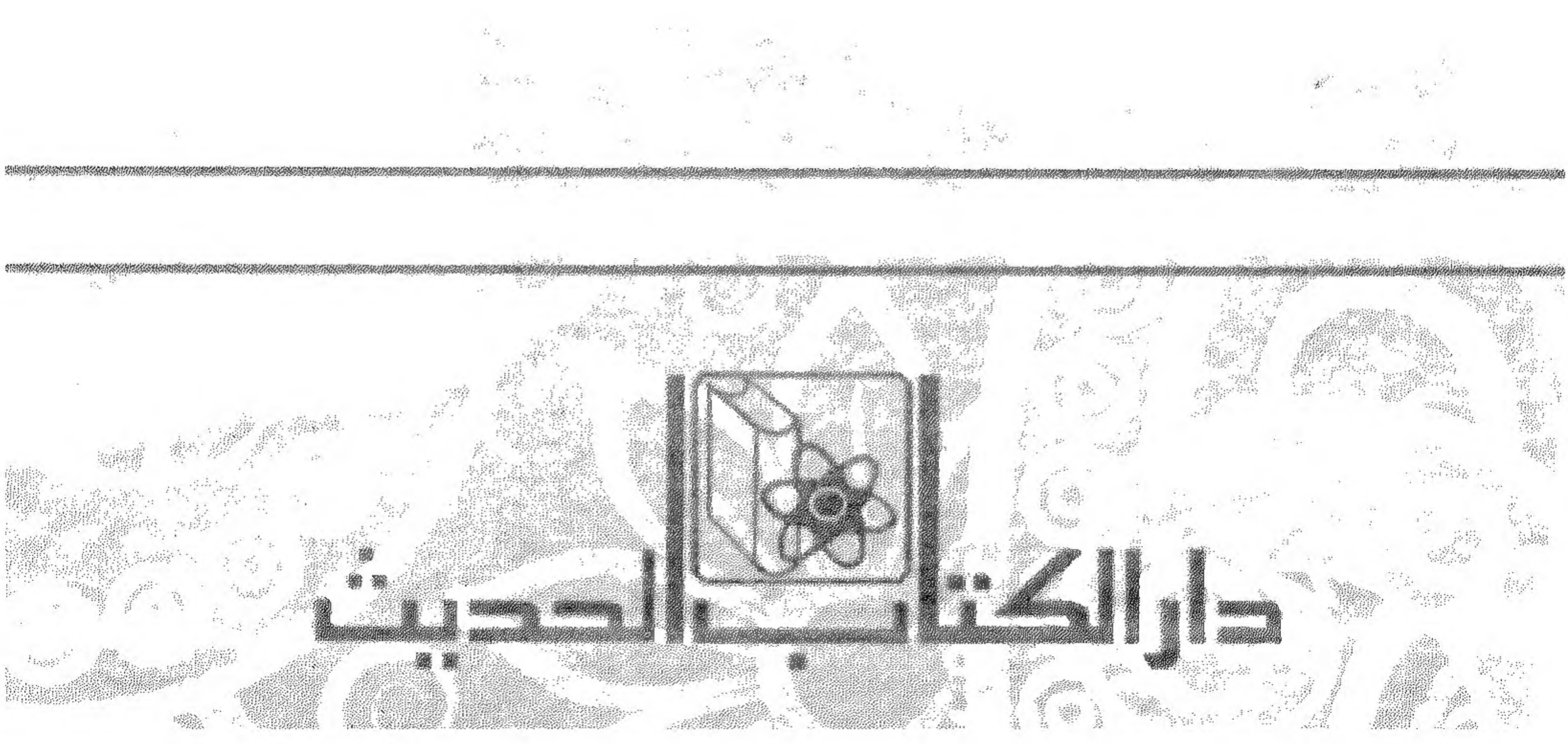
باستخدام الكمبيوتر

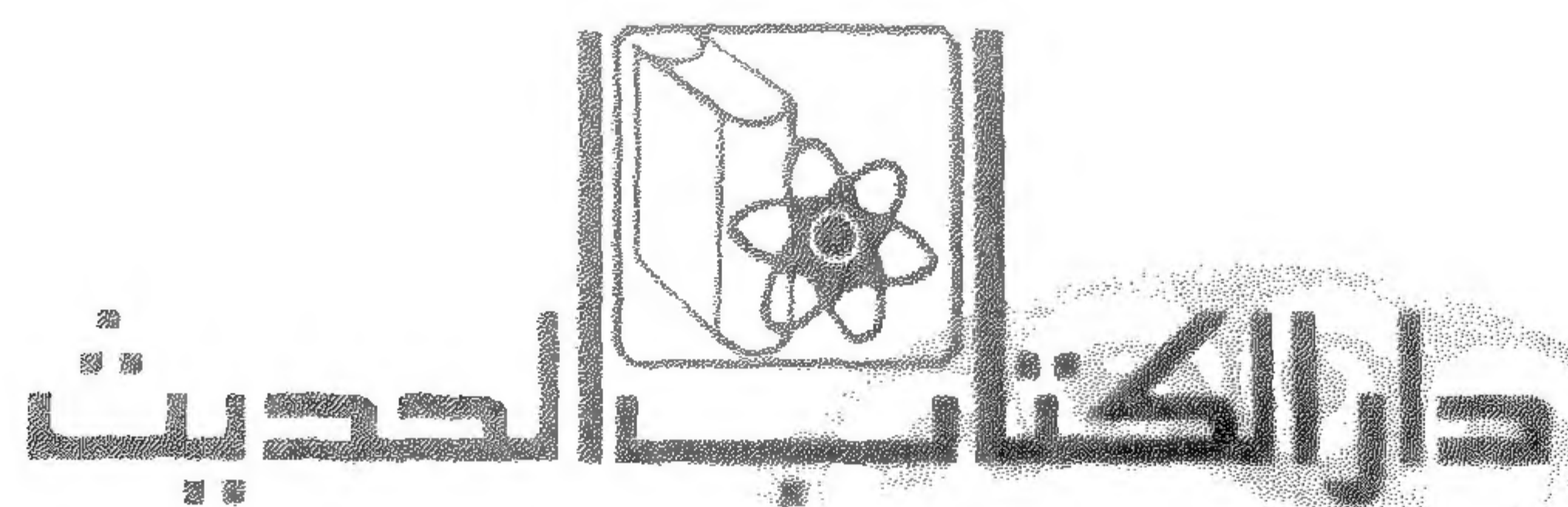
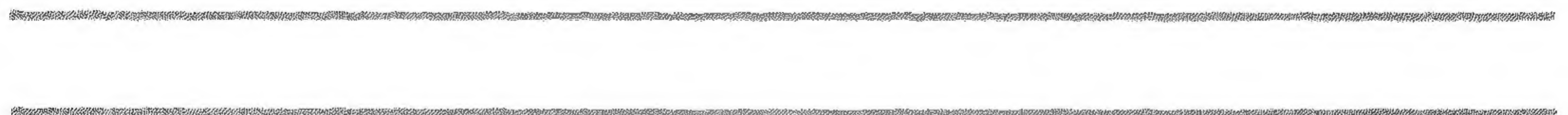
تطبيقات على استخدام الكمبيوتر فى الفنون



دار الكتاب الحديث

أ. د. ياسر سهيل
عميد كلية الفنون التطبيقية - جامعة بنها





الابتكار وفن التصميم

باستخدام الكمبيوتر

تطبيقات على استخدام

الكمبيوتر فى الفنون

دكتور مصمم / ياسر سهيل

عميد كلية الفنون التطبيقية

جامعة بنها



دار الكتاب الحديث

سهيل ، ياسر .	
الابتكار وفن التصميم باستخدام الكمبيوتر : تطبيقات على استخدام الكمبيوتر فى الفنون / ياسر سهيل	
. ط 1 . - القاهرة: دار الكتاب الحديث ، 2012	
172 ص ؛ 24 سم .	
تدمك 978 977 350 494 7	
1- الحاسبات الإلكترونية - رسوم فنية . 2- الحاسبات الإلكترونية - تصميم .	
أ - العنوان .	
001.6443	

رقم الإيداع 2012/ 20685

حقوق الطبع محفوظة

1434 هـ / 2013 م

دار الكتاب الحديث
www.dkhbooks.com

94 شارع عباس العقاد - مدينة نصر - القاهرة ص.ب 7579 البريدي 11762 هاتف رقم : 2752990 (00 202) فاكس رقم : 2752992 (00 202) بريد إلكتروني : dkh_cairo@yahoo.com	القاهرة
شارع الهلالي ، برج الصديق ص.ب : 22754 - 13088 الصفاء هاتف رقم 2460634 (00 965) فاكس رقم : 2460628 (00 965) بريد إلكتروني : ktbhades@ncc.moc.kw	الكويت
B. P. No 061 - Draria Wilaya d'Alger- Lot C no 34 - Draria Tel&Fax(21)353055 Tel(21)354105 E-mail.dk.hadith@yahoo.fr	الجزائر





إلى كل محب للفنون

وكل من يريد أن يمتلك أدوات ولغة العصر

إلى كل من يحب العلم والتعلم

إلى كل مبدع لم يكتشف نفسه

مقدمة:

يشهد وقتنا الحاضر نمواً تكنولوجياً هائلاً وسريعاً محوره التطورات العديدة في مجال الكمبيوتر، والذي يختلف عن الأجيال السابقة باهتمامه على تطوير وتنوع هائل في البرامج. بجانب زيادة التطوير في المكونات المادية والتي أدت إلى صغر حجم الكمبيوتر. والكمبيوتر (الحاسوب) بالنسبة للفنان أو المصمم هو عبارة عن عدة تشغيل أو أدوات tools تمكنه من إخراج وتنفيذ أفكاره وإبداعاته التصميمية والفنية المتنوعة بشكل متدفق وسريع تماماً كآلات الزرع والحصاد بالنسبة للفلاح والآلات الصناعية بالنسبة لأقسام الإنتاج في المصانع، وكلما تطورت هذه الآلات كلما تنوع الإنتاج وتدفق، وكذلك كلما تطورت نظم الكمبيوتر وبرامجه الفنية المختلفة كلما انعكس ذلك على تطور شكل التصميم الفني كمنتج أساسي بالنسبة للمصمم والفنان. وقد اتخذت أبحاث كمبيوتر المستقبل ثلاثة اتجاهات يختص الأول بالمكونات المادية والثاني بأساليب العمل والثالث يختص بالبرمجيات.

قبل نهاية سنة 1970 كان الكمبيوتر يقوم بالأعمال الحكومية والصناعية فقط، ولكن عندما اقترب الفنان من نظم الرسم والتصميم بمساعدة الكمبيوتر التي عرفت باسم (CAD) ومعناها Computer Aided Design وهذه النظم لم تكن معروفة على مستوى كبير، عند ظهور الحاسبات الإلكترونية في النصف الثاني من القرن العشرين في مجال الفن، تولى جماعة من الفنانين المتخصصين بالتعاون مع جماعة أخرى من المدربين على لغات البرمجة المعقدة إنتاج حاسبات إلكترونية وبرامج فنية قادرة على اقتحام عالم الفن، وبعد ذلك تم تطوير البرامج الخاصة بالتصميمات الفنية، حتى أصبحت توفر للمصمم مجموعة كبيرة من أدوات الرسم التي يمكن الوصول إليها إما من خلال إطار الأدوات التي تعرف باسم "Roll Box" أو من خلال القوائم الموجودة بأعلى

الشاشة " Menu " وبعض الأحيان من خلال الاثنى معا. وبالرغم من أن القدرات الجرافيكية للحاسبات قد بدأت فى أول الأمر كهدف ثانوى إلا أن تلك الإمكانيات أخذت تتطور ويتعاضد دورها بعد أن تم استخدامها فى العديد من الصناعات الهندسية والإلكترونية والمنتجات الصناعية المختلفة. ومنذ ذلك الحين أخذ عدد مستخدمي التصميم والرسم بالكمبيوتر يتزايد باضطراد مستمر وذلك لأنه يتيح إمكانية نظام التصميم الثنائى والثلاثى الأبعاد (2D)، (3D) وإمكانيات متعددة ومتنوعة يسهل إلى حد كبير التعامل مع أكثر التصميمات صعوبة وتعقيداً فى شتى المجالات.

وبعد أن اقترب الفنان من نظام الكمبيوتر وعمل على استيعاب نتائجه التى هى ترجمة لمقدرته الفنية، ومن ثم يتم أخذ النموذج الذى تم تصميمه من مصدر واحد أو من عدة مصادر وتستمر العملية فى تفاعل بين الفنان والكمبيوتر، وهى تعتمد بشكل كبير على استخدام مهارة إمكانيات الرسم المرنة والخيال بمساعدة الكمبيوتر، من تصغير وتكبير الأشكال وتجزئتها وإعادة تحريكها ونقلها وكذلك دمجها، مع وجود ملايين من الدرجات اللونية المختلفة الأمر الذى انعكس بدور بالغ الأهمية فى مجال التصميم. ومن منطلق المفهوم الشامل للعملية التصميمية فى تحسين ورفع كفاءة المنتج التطبيقى فإن أنظمه آلية وبرمجية قد بدأ استخدامها منذ عشرين عاماً تقريباً فى العديد من الصناعات بمختلف دول العالم. ويطلق على تلك النظم (C.A.D/C.A.M) بمعنى التصميم والتصنيع بمساعدته الحاسبات الإلكترونية حيث تعنى (C.A.D) التصميم بواسطة الحاسب وتعنى (C.A.M) التصنيع بمساعدته الحاسب اختصاراً للاسم Computer Aided Manufacture ويتكون النظام (CAD /CAM) من أجزاء يمكن الاختيار منها حسب الحاجة، وذلك لكل من الأجهزة والبرامج حسب الهدف المحدد للنظام من حيث وحدات الإدخال والإخراج وعدد النهايات الطرفية Formulas التى تمكن أكثر من مصمم من العمل فى ذات الوقت كفريق عمل لكل منهم مرحلة من مراحل العمل.

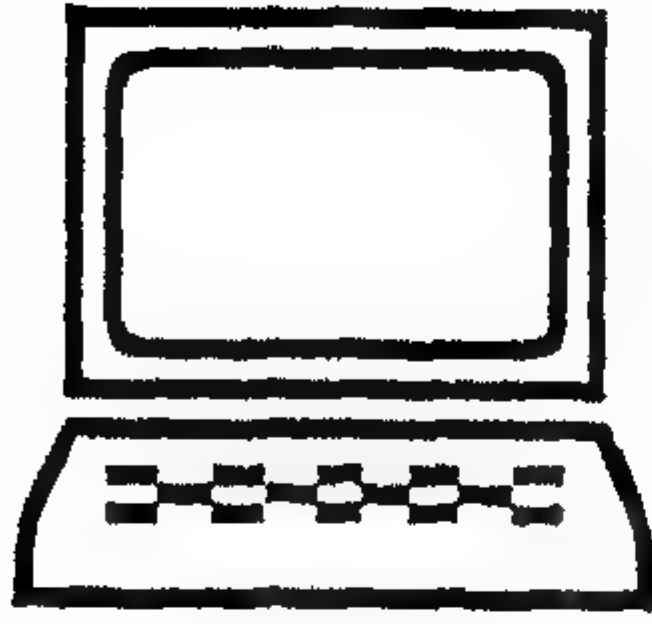
ويعرض هذا الكتاب عدة موضوعات هامة ثقافية ومهارية تطبيقية حول
كيفية الاستفادة من الحاسب الآلى فى الفنون التشكيلية والتصميم من خلال
منظومة استخدام الكمبيوتر فى الفنون والتصميم.

دكتور مصمم / ياسر سهيل



الباب الأول

(الكمبيوتر والفنون)



- الكمبيوتر والفنون.
- أهمية استخدام الكمبيوتر للوصول لحلول تصميمية مختلفة.
- الابتكار والكمبيوتر.
- المشكلات التي تواجه التفكير الابتكاري عند العمل بمساعدة الكمبيوتر.
- أهمية المصادر التصميمية للمساعدة في التصميم.
- الاستلهام والتصميم.
- منظومة الاستلهام في التصميم.
- أساليب الاستلهام للتصميم.
- مصادر أفكار التصميم.
- الكمبيوتر كأداة للتصميم.
- منظومة التصميم بمساعدة الكمبيوتر.

الكمبيوتر والفنون:

عند النظر إلى الصورة الموجودة على شاشة الكمبيوتر بعد تكبيرها نجد أنها كما لو كانت لوحة فنية منفذة بطريقة الفسيفساء أى مكونة من مربعات لونية متجاورة من الألوان المتعددة، وعند تصغير حجم الصورة على شاشة الكمبيوتر نجد اندماجاً عالياً بين المربعات اللونية بعضها البعض بشكل فنى منسجم لونياً فى أشكاله وخطوطه وألوانه، ونستنتج من ذلك أن البرامج الفنية تحاكي فكرة لوحات الفسيفساء الشهيرة بجماليتها وإبداعاتها المتنوعة من خلال هذا النظام، ومن الطبيعى أن توجد اختلافات كبيرة بين المربعات اللونية التى تظهر على الكمبيوتر والتى تسمى (البكسلات) والتى تظهر من خلال 16 مليون لون مختلف والقطع الصغيرة المكونة للوحة الفسيفساء الطبيعية، الأمر الذى وضع التطور الفنى الهائل الذى أحدثه الكمبيوتر ببرامجه الفنية المتعددة. وقد اتخذت أبحاث كمبيوتر المستقبل ثلاثة اتجاهات يختص الأول بالمكونات المادية والثانى بأساليب العمل والثالث يختص بالبرمجيات.

قبل نهاية سنة 1970 كان الكمبيوتر يقوم بالأعمال الحكومية والصناعية فقط ولكن عندما اقترب الفنان من نظم الرسم والكمبيوتر التى عرفت باسم (CAD) ومعناها Computer Aided Design وهذه النظم لم تكن معروفة على مستوى كبير؛ عند ظهور الحاسبات الإلكترونية فى النصف الثانى من القرن العشرين فى مجال الفن، تولى جماعة من الفنانين المتخصصين بالتعاون مع جماعة أخرى من المدربين على لغات البرمجة المعقدة إنتاج حاسبات إلكترونية قادرة على اقتحام عالم الفن، وبعد ذلك تم تطوير البرامج الخاصة بالتصميمات الفنية، حتى أصبحت توفر للمصمم مجموعة كبيرة من أدوات الرسم التى يمكن الوصول إليها إما من خلال إطار الأدوات التى تعرف باسم

Roll Box أو من خلال القوائم الموجودة بأعلى الشاشة " Menu " وبعض الأحيان من خلال الاثنين معا .

ومن أهم الطرق المستخدمة فى البرامج الفنية طريقة الرسم التخطيطى للصور بشكل مباشر على الشاشة حيث من الممكن عن طريق الكمبيوتر الحصول على عدد كبير من التسهيلات الخاصة والتي لا يمكن الحصول عليها بأى وسيلة أخرى . وبالرغم من أن القدرات الجرافيكية للحاسبات قد بدأت فى أول الأمر كهدف ثانوى إلا أن تلك الإمكانيات أخذت تتطور ويتعاظم دورها بعد أن تم استخدامها فى العديد من الصناعات الهندسية والإلكترونية .

ومنذ ذلك الحين أخذ عدد من مستخدمي التصميم والرسم بالكمبيوتر يتزايد باضطراد مستمر؛ وذلك لأنه يتيح إمكانية نظام التصميم الثنائى والثلاثى الأبعاد (2D)، (3D) وإمكانيات متعددة ومتنوعة يسهل إلى حد كبير التعامل مع أكثر التصميمات صعوبة وتعقيداً فى شتى المجالات .

وبعد أن اقترب الفنان من نظام الكمبيوتر وعمل على استيعاب نتائجه التى هى ترجمة لمقدرته الفنية، ومن ثم يتم أخذ النموذج الذى تم تصميمه من مصدر واحد أو من عدة مصادر تستمر العملية فى تفاعل بين الفنان والكمبيوتر، وهى تعتمد بشكل كبير على استخدام مهارة إمكانيات الرسم المرنة والخيال بمساعدة الكمبيوتر، من تصغير وتكبير الأشكال وتجزئتها وإعادة تحريكها ونقلها وكذلك دمجها، مع وجود ملايين من الدرجات اللونية المختلفة، الأمر الذى انعكس بدور بالغ الأهمية فى مجال التصميم .

ويتم التعامل بين الفنان أو المصمم والكمبيوتر بغرض إنتاج التصميمات الفنية أو الجرافيكية من خلال ثلاث مراحل أساسية يمكن تناولها بإيجاز فيما يلى :

المرحلة الأولى:

وتبدأ من الفكر الأساسية، حيث يقوم المصمم بتوضيح بعض الاعتبارات في صورة رسوم، يقوم على أساسها ببناء ما يريد التعبير عنه والحصول عليه.

المرحلة الثانية:

يقوم بعمل صياغة بلغة الكمبيوتر بمساعدة البرامج الفنية التشكيلية لعناصر الأشكال واللون والتحكم في تصميمه الذي يتخيله لإعادة الصياغة النهائية للعناصر الأساسية.

المرحلة الثالثة:

وفيها يتم التعامل بين المصمم والكمبيوتر بإدخال خطة العمل بمراحلها المختلفة والعمل بواسطة المصمم وعناصره التشكيلية (اللون - التأثيرات - تعليمات التشغيل إلخ) حتى يقوم الكمبيوتر بعمل علاقة بين بيانات التكوين المحدد، ومن خلال تشغيل البرامج يقوم المصمم باستكشاف الاحتمالات المتاحة وقد يقوم بتعديل التكوين أو التصميم تبعاً لذلك. وفي نهاية الحوار بين المصمم والكمبيوتر، فإن المصمم يكون قد توصل إلى معالجات فنية جديدة لعناصر التصميم الأساسية ومن ثم يحدث تغيير وتجديد في أشكال وأنماط التصميم.

أهمية استخدام الكمبيوتر للوصول لحلول تصميمية مختلفة:

- * رفع مستوى التقنية الفنية (الدقة، تقليل نسبة الخطأ).
- * السرعة الفائقة في أداء العمليات (تسهيل العمل).
- * توفير الوقت والجهد باختزان المعلومات وسهولة استرجاعها (تقليل الوقت).

* عند إجراء عملية التصميم بواسطة الكمبيوتر يستطيع المصمم أن يطلق طاقاته الابتكارية بالتبديل والتعديل للوصول إلى التصميم الأمثل فى أقل وقت زمنى، (مزيد من الابتكار).

* يتيح استخدام أنظمة عديدة فى الصناعات باختزان المعلومات على هيئة رسومات هندسية بالإضافة إلى عمل أرشيف بالرموز والأجزاء والزخارف النمطية، حيث يمكن استرجاعها واستدعاؤها لاستخدامها فى التصميم فى صور أخرى متعددة وبوظائف مختلفة (تنظيم العمل).

* يُمكن المصمم من إيضاح طريقة الإنتاج المتبع وخطوات التنفيذ وتحديد الإمكانيات مع الدقة فى تسلسل العمليات (ترتيب خطوات العمل).

* يُمكن المصمم من عملية التلوين والمزج بين الألوان والتظليل لإنتاج تصميمات ذات أبعاد جمالية مميزة. (Davies p.2)

الابتكار والكمبيوتر:

يمكن تعريف المبتكر كما يلى:

1 - المبتكر هو من يستطيع الوصول إلى تكوين جديد للعناصر الموجودة.

2 - الابتكار هو ذلك التكوين الجديد لفكرة جديدة.

2 - لكن يتم الابتكار ببساطة لا بد من صياغة جديدة لعناصر موجودة، وكل منا لديه القدرة الابتكارية وهو يستخدمها فعلا فى مجالات عديدة.

وهناك ثلاثة أنواع أساسية للابتكار هي:

1 - الابتكار المباشر direct creation : (يحتاج إلى درجة عالية في القدرة على الابتكار، كما هو الحال في الاختراعات العالمية).

2 - الابتكار بالتكوين syntheses : (وهو إيجاد فكرة أو أكثر).

3 - إثارة الأفكار catalysis : (وتعرف برد الفعل الحادث بواسطة مادة يقال لها الحافز، وهو العامل المسرع الذي يساعد على إيجاد الفكرة).

السمات التي يجب أن تتوفر في المصمم المبتكر لإنتاج تصميمات باستخدام الكمبيوتر:

قدم علماء النفس الشخصية الابتكارية من خلال تقسيم التفكير الإبداعي إلى أجزاء:

* جزء للقدرات المعرفية: ويشمل فهم وإدراك المشكلات مع تقييمها والشعور بها، وإمكانية إعادة التجديد والتطوير.

* جزء يشمل القدرات الإنتاجية: ويحتوى على عوامل هامة تؤثر بشكل كبير في النتائج التي يمكن الحصول عليها في مجال التصميم باستخدام الكمبيوتر، متمثلة في الطلاقة والأصالة والمرونة.

* جزء يختص بقدرات التقييم العام: من حيث معايير التقييم المختلفة الموائمة والمناسبة لموضوع التقييم.

أولاً: القدرات المعرفية:

أ - مما لا شك فيه أن المبدع يتميز بالبحث الدائم عن المواقف التي من شأنها أن تتطور لحل المشكلات وتكون هي الانطلاقة والحافز للابتكار.

ب - عملية إعادة التجديد والتنظيم، وهى العملية التى تمثل قيمة عظيمة فى الفكر الإبداعي ودفع مستمر مع التطوير، وقد تمثل إعادة صياغة عناصر من خلال تنظيم الأفكار، وتشمل عملية التحويل للأشياء من شكل إلى آخر مختلف فى الشكل والوظيفة والاستخدام. وعند العمل من خلال إمكانيات البرامج الفنية فى الكمبيوتر يتم استدعاء العديد من الأشكال والنماذج المختلفة والتى يقوم المصمم باختيار بعضها لإجراء عمليات التحويل والتطوير لها بحيث تتوفر فيها خصائص المواءمة الوظيفية للتصميم الجديد فى الشكل والاستخدام النهائى.

ثانيا: القدرات الإنتاجية: يمثلها التالى

الأصالة: ويعبر عنها المقدرة على إخراج وإنتاج الأفكار الجديدة التى لها جذور، أى أنها تعنى الإنتاج الجديد المتميز بالخروج عن المألوف والتجديد والبعد عن التقليدية، ويتميز الشخص بالأصالة عندما يكون مبدعاً ويهدف إلى فردية إنتاجه وتميزه، فالأصالة تمثل محور الإبداع الذى هو هدف أساسى بالنسبة للمصمم.

الطلاقة: مما لا شك فيه أن المبدع يجب أن تتوفر فيه إمكانية السرعة وسهولة إنتاج الأفكار فى وقت محدد وبقية متميزة. وبالنسبة للسرعة تتم من خلال عاملين أساسيين أحدهم يعتمد بشكل أساسى على المصمم بقدراته الذهنية والمعرفية ودرجة تدفق أفكاره وتركيزه بخبراته الفنية التصميمية وتمكنه من أدوات البرنامج الفنى بالكمبيوتر. والآخر يعتمد على إمكانيات الكمبيوتر المادية ومرونة البرامج الفنية بأدواتها المختلفة التى يتم تنفيذ الأفكار من خلالها.

المرونة: وهى ما يعبر عن سهولة وبساطة التحكم فى تغيير فكرة معينة لحل مشكلة معينة وهى على النقيض للتفكير المحدد، وهو ما يحدث بالفعل عند العمل التصميمى باستخدام برامج الكمبيوتر الفنية.

وتنقسم المرونة إلى التالى:

أ - المرونة التكيفية: وهى تعبر عن إمكانية المصمم فى تغيير التصميم أثناء عمله ليتواءم مع المستجدات والأساليب المستخدمة فى التنفيذ والخطامات المستخدمة، وذلك بعد صياغة خطوط مختلفة عما سبق فى بداية الأمر.

ب - المرونة التلقائية: ويعبر عنها التدفق والسرعة فى الإنتاج لأكبر كم ممكن من نوعيات مختلفة فى الأفكار التى ترتبط بحل مشكلة محددة، من خلال العديد من الاسكتشات التى من الممكن أن تتم باستخدام برامج الكمبيوتر الفنية.

ثالثا - القدرات التقييمية، وتنقسم إلى التالى:

أ - التقييم المنطقى: ويتم القياس فيه عن طريق الاستدلال المنطقى كـمقياس ثابت لصور متنوعة.

ب - التقييم الإدراكى: ويعتمد على إدراك شكل معين وتحديد نوعيته بين الأشكال المناظرة له وخصائصه التركيبية من عناصر ومفردات ومن خلال مفرداته المعلومة لدينا من قبل. ويتيح لنا الكمبيوتر استعراض الأشكال السابقة مع الحالية من خلال تصغير الصور وترتيبها بالأساليب الموائمة لمناظرتها.

ج - التقييم الناتج عن الخبرة: الحكم السريع على الأشياء من خلال الخبرة السابقة بالتحليل المنطقى المتكون من سبق الإدراك إدراكا واضحا.

قدم جيلفورد تقسيماً للنشاط العقلى للمبتكر من ثلاث مراحل تشمل التالى:

* التعرف: وهى عملية تعرف المبتكر على جوانب خبراته الذاتية.

* التذكر: وهى إمكانية الاحتفاظ لدى المبتكر برصيده من الخبرات السابقة وإمكانية استدعائها وقتما يريد ويساعده فى ذلك الكمبيوتر بقدرته على التخزين للتصميمات والنماذج واسترجاعها بسرعة مع استعراضها.

* التقويم: الغرض منها التعديل والتطوير إلى ما يواجهه المبتكر من خبرات، ويساعده فى ذلك أدوات القياس الموجودة بالبرامج الفنية المختلفة.

* التفكير الإنتاجى: وتبدأ هذه العملية العقلية عند مواجهة مشكلة إلى حل.

ولكى تتم الابتكارية تعمل بعض القدرات الشخصية منها:

- 1 - التفق الذهنى.
- 2 - القدرة على التحليل والتكوين.
- 3 - القدرة على الملاحظة.
- 4 - التكامل الذهنى.
- 5 - حساسية الإدراك لوجود مشكلة ما.
- 6 - القدرة على التفكير بخیال.
- 7 - التحليل.
- 8 - الحدس.
- 9 - المبادرة.
- 10 - الوضوح فى التعبير وعدم التشويش الذهنى.
- 11 - الأصالة.
- 12 - الصبر والتحديد والإصرار.

13 - الذاكرة القوية .

14 - تفهم العملية الابتكارية .

والأمر الذى يدعو إلى التفاؤل أن الإبداع والابتكار لا يتطلب قدرا كبيرا جدا من الذكاء، فهناك كثير من المبدعين ممن يتمتعون بذكاء فوق المتوسط فقط . ويعلل ذلك أن الإبداع ليس قدرة فطرية، موروثة محددة منذ ميلاد الفرد، وإنما هو صفة مكتسبة ومتعلمة تسهم فى نموها التربية الجيدة والمنزل المشجع والجامعة الحديثة، ومقدار ما يتمتع به الفرد نفسه من الطموح، وما يمتاز به من سمات كالمثابرة والصبر والإصرار والجلد وحب الاستطلاع والرغبة الذاتية فى البحث والتنقيب، مع اكتساب الفرد الرغبة فى التجديد والتطوير والتعبير الحر عن الذات وما بها من خواطر والرغبة فى حل المشكلات .

وعلى الجانب التقنى المهارى فى استخدام برامج الكمبيوتر الفنية يجب أن يتوفر فى المصمم عدة إمكانيات منها التالى:

* إمكانية المصمم فى استخدام الكمبيوتر كأداة فنية وتشكيلية فى الرسم وذلك بالتحكم فى رسم وإدارة العناصر المختلفة التصميمية والتشكيلية من النقطة والخط ثم الأشكال الهندسية (المثلث، المربع، الدائرة، ... إلخ) والتصميمات التى تكون مخزنة بصفة مستديمة على ذاكره الكمبيوتر لحين استدعائها عند اللزوم، والصور والخلفيات المختلفة والخطوط المتنوعة والتأثيرات المللمية والتشكيلية المتنوعة التى يمكن تطبيقها على التصميمات المختلفة حسب الهدف والوظيفة .

* التمكن من توضيح الدرجات الظلية المختلفة فى الكثافة واختيار المجموعات اللونية الموائمة للتصميم مع إمكانية استغلال نعومة التدرجات الظلية للألوان التى تتيحها البرامج الفنية بالكمبيوتر .

* القدرة على معالجة الصورة الجرافيكية من حيث تحويلها إلى سلبية أو خطوط أو عكسها أو تلوينها بلون آخر وغيرها من المعالجات التشكيلية المختلفة مع إدخال الإضافات اليدوية إذا لزم الأمر لإعطائها اللمسات الفنية .

* الإلمام بإمكانية فصل الصورة الملونة عن طريق الفصل اللوني Colors Digital أو التجزئـة اللونـي color separation واستخدامها فى إنتاج تصميمات يمكن طباعتها عن طريق آلات الطباعة (قاذفة الحبر ink-jet printer - أو طابعة الليزر lesser printer أو الرسام plotter) (Davies p. 177)

المشكلات التى تواجه التفكير الابتكارى عند العمل بمساعدة الكمبيوتر:

1 - مشكلة الافتقار إلى المعرفة:

كلما زادت خبرة المصمم بطبيعة الخامات والمواد المستخدمة وأساليب التنفيذ والتقنيات الحديثة المتطورة وأساليب التعبير عنها داخل التصميم والإمكانيات التشكيلية التى تتيحها برامج الكمبيوتر الفنية كلما انعكس ذلك على الإنتاج التصميمى برفع قيمته وإثرائه .

والمبتكر غير القادر على التعبير عن أفكاره وتطويعها للخروج لحيز التنفيذ يهدم قيمة هذه الأفكار التى تجول فى ذهنه دون إنتاج حقيقى مبتكر، وقد مكن الكمبيوتر المصمم من التعبير عن نسبة كبيرة من أفكاره التى عجز عن التعبير عنها بأدواته اليدوية البدائية .

2 - مشكلة البيئة والعادات:

دائما كانت البيئة والعادات تمثل السياج الذى يحيط بالمصمم وبالإنسان الذى اعتاد دائما على عدم تقبله لفكرة التغيير والتجديد، الأمر الذى وضع المصمم أمام تحدٍّ ومهمة صعبة لإقناع المستهلك بالجديد والمبتكر من حيث

عناصر ومفردات التشكيل التصميمي المبتكر وأساليب التنفيذ المتعددة التى تعطى مساحات شاسعة من التنوع والاختيار للمستهلك .

3 - مشكلة طريقة التفكير؛

دائما يكون التعرض الإيجابى لأى مشكلة مع محاولة إيجاد حل مناسب لها هو الخطوة الأولى تجاه الحل وتكون بمثابة القوة الدافعة للمصمم لوضع الحلول التى قد تفرضها عليه أدوات وتقنيات التنفيذ .

4 - مشكلة الافتقار إلى المجهود (التفكير المحدود)؛

عملية بذل المجهود لدى المصمم للوصول إلى أفكار جديدة لحل مشكلاته من العوامل الهامة التى تعكس مستوى قيمة الأفكار المبتكرة التى يقدمها .

5 - مشكلة الافتقار إلى الطرق والأساليب؛

إن استخدام الأساليب البسيطة يتطلب طرقاً منظمة فى حل المشكلات التصميمية بمزيد من المثابرة والتدريب لتنمية القدرات الابتكارية .

6 - مشكلة القدرات والمهارات والإمكانيات؛

1 - ضعف الإحساس .

2 - ضعف القدرة على التخيل .

3 - ضعف مهارات التعبير .

4 - ضعف استيعاب تكنولوجيا وتقنيات التنفيذ .

5 - ضعف فى الخبرة ببرامج الكمبيوتر الفنية .

6 - ضعف إمكانيات التنفيذ .

ومما سبق يتضح لنا أن التدريب على القدرات مثل القدرة على الإدراك يتم من خلال توسيع دائرة المعرفة والاطلاع وجمع المعلومات واتساع دائرة

الرؤية الفنية ومن ثم تساعد على تنمية المدركات الحسية والبصرية والمهارية المتمثلة فى مهارة استخدام أدوات البرامج الفنية بالكمبيوتر، كما يتم أيضاً تنمية القدرة على التخيل من خلال مساعدة الذهن على تخزين المعلومات ثم استرجاعها وتدريبه على ذلك والتى بدورها تعمل على دفع ممارسة الفن وتنمية المهارات والقدرات الفنية التى تساعد على تنمية القدرة على التعبير.

أما تنمية القدرة على التنفيذ فيمكن تنميتها بالإلمام بالأساليب التكنولوجية الحديثة التى تشمل برامج الكمبيوتر الفنية بخصائصها ومميزاتها المختلفة، والمعلومات التى تساعد على التنفيذ وأيضاً بمعرفة الوظيفة التى يجب على المنتج أداؤها منذ البداية، وكذلك الاطلاع على أساليب الموضة للمنتجات المختلفة من خلال البحث الميدانى والمصادر المختلفة للمعلومات (الإنترنت، كتالوجات السى دى، المجلات المطبوعة، القنوات الإعلامية والإعلانية المختلفة..)، فالقدرات الشخصية وتطويرها مع القدرات الابتكارية تساعد فى العملية الابتكارية، كما أن القصور فيها يعد معوقاً للتفكير الابتكارى مثل تنمية قوة الملاحظة، وهذا من خلال قوة الذاكرة والتى تمثل عاملاً هاماً فى تخزين المعلومات والأفكار واستعادتها والقدرة على التخيل والتفكير والتنبؤ لما ستظهر عليه الفكرة، حتى يتم التكامل ذهنى لها وبالتالي نحصل على الوضوح والصدق فى التعبير.

أهمية المصادر التصميمية للمساعدة فى التصميم:

من غير الممكن التغاضى عن أهمية المصادر التصميمية الجيدة، سواء بالنسبة للحرص على جمعها أو استخدامها.

فمن الصعب أن تمتد الحياة المهنية للمصمم فى أى مجال من مجالات الفنون لفترة قد تمتد إلى عقدين أو ثلاثة بدون مصادر تصميمية، وفى خلال مثل هذه الفترة قد يتم إخراج أو إنتاج آلاف من التصميمات. ونجد أن

الاتجاهات التصميمية تتغير باستمرار من حيث الأسلوب والموضوع، واللون، والتقنية، ومن أجل الاستمرار في متابعة هذه التغيرات، لابد من الانتباه لكل المواد المرجعية.

يمتلى أستوديو كل فنان بالصور الفوتوغرافية، والخامات الصناعية، والقصاصات من كل أنحاء العالم. بحيث تعمل على التحفيز، وتوفر للمصمم رؤية للاستلهام من كل الحضارات الماضية والمعاصرة.

والطريقة التي يستخدم بها المصممون مصادرهم من الممكن أن تختلف بشكل كبير من مصمم لآخر. فأحيانا تكون العلاقة بين التصميم بعد إتمامه وبين مرجعه أو مصدر الاستلهام بالفعل غير ملحوظة، وفي حالات أخرى نجد أن العلاقة بينهما واضحة.

يستخدم المصمم المصادر التصميمية بطريقة مبتكرة عندما يغير أو يمزج تصميمات أو أساليب الماضي ببعضها، ويتهى إلى إنجاز جديد.

على سبيل المثال، لتصميم شكل عبارة عن توزيع عشوائي لبوكيه زهور فيكتوري فوق أرضية عبارة عن زخرفة هندسية، يجمع بذلك المصمم بين قطعتين أو مصدرين (الهندسى والزخرفى) ليخرج شكلاً مبتكراً جديداً.

إن نسخ قطعة من المصدر كما هى دون أن تضيف لمساتك المبتكرة لا تعتبر فكرة جيدة؛ وذلك لسبب واحد، فقد يستخدم مصممون آخرون نفس المصدر أيضاً، الأمر الذى يقلل من شأن التصميم الخاص بك.

وقد يسعدك الحظ أحيانا فتعثر على مصادر تصميم نادرة، أو قديمة، أو أصلية وتكون متأكداً إلى حد ما من عدم استخدام أو عشور أحد غيرك عليها. فى مثل هذه الحالة، يمكن الاحتياج لإضافة تغييرات طفيفة فى المصدر عند اقتباسك لها لعمل تصميمك.

التميز والجدة:

يصاب الطلاب دائما بالقلق بالنسبة لقدرتهم على التعبير عن حسهم التصميمي وتكييف المصادر التصميمية بطريقة مبتكرة. ولتهدئة هذه المخاوف، يتم عمل التجربة الآتية في المحاضرات التطبيقية باستخدام الكمبيوتر عدة مرات:

يتم إعطاء الطلبة - الذين قد يصل عددهم الإجمالي ثلاثين - مواصفات محددة لتصميم زهري، بما في ذلك أسلوب التوزيع، ونوع ومقاس ولون الزهور. ولنصبح أكثر تحديدا، يتم إعطاء كل طالب نفس ملف الزهور التي سوف يستخدمها كل منهم.

وبالتالي سيقوم كل طالب بإنجاز تصميم وفقا لهذه المواصفات. وبالرغم من أن الطلبة يتوقعون رؤية ثلاثين تصميم متشابهين جدا، نجد أن كل تصميم يختلف إلى حد كبير.

والنصيحة هي: لا تقلق على أن تكون متميزا وجديدا، لأن مجموعة القيم الجمالية (الإستراتيجية) الخاصة بك ستسمح لك بأن تكون مبتكرا ومبدعا حتى لو تساوت الأدوات التي يستخدمها جميع المصممين في استخدامها.

تطوير الحس التصميمي. Developing your eye:

إن المصمم - أو أي فنان أو مصمم في أي تخصص يهتم بهذا الموضوع - لا بد له من مواصلة تطوير حسه التصميمي، وطريقته في توزيع الوحدات التصميمية، وألوانه، عن طريق تخصيص الوقت والجهد للبحث والنظر في أنواع ومصادر مختلفة من الفن، بداية من مجلات التصميم المعاصرة لغاية البورسلين الصيني مثلا.

إن القطعة الفنية من الممكن تقديرها على أساس مستويات عديدة - مثلا على أساس رد الفعل الانفعالي الذي تثيره، أو على أساس مهارة الفنان في الاستفادة من القيم الجمالية المتوفرة بها.

ومن الممكن أيضا مشاهدة الفن من خلال عين الفنان، بمعنى أن نستخلص من العمل عناصر محددة يمكن ترجمتها إلى تصميم. وعن طريق تدريبك الواعي لنفسك على النظر إلى الفن بهذه الطريقة، لست فقط تطور حسك التصميمي، بل أيضا تقوم بعملية تخزين ذهني لأفكار ومفاهيم بصرية من الممكن استدعاؤها عند الحاجة. وأيضا يجب أن تعلم نفسك ملاحظة العلاقات المكانية (توزيع الوحدات التصميمية)، والعلاقات اللونية (طريقة تفاعل الألوان مع بعضها البعض)، وأفكار ومفاهيم وأساليب التشكيل التصميمية.

أين نجد المصادر التصميمية؟

من الممكن جمع المصادر التصميمية بأساليب مختلفة ومتعددة:

* عن طريق قص المقالات أو الرسوم التوضيحية من الجرائد والمجلات وإدخال المهم منها على الكمبيوتر باستخدام الماسح الضوئي وتخزينها.

* وعن طريق جمع الكتب والأبحاث وعمل ملفات منها مخزنة على الكمبيوتر.

* أو عن طريق تجميع عينات القماش أو مطبوعات وعمل ملفات منها مخزنة على الكمبيوتر.

* وعن طريق زيارة المتاحف.

* وعن طريق زيارة معارض الأعمال الفنية.

* وعن طريق زيارة متاجر التجزئة النجارية، ومعارض البيع.

* يهتم المصمم الجيد أيضا بالثقافة والفن والأحداث المعاصرة بشكل عام. فتكاد أن تصبح كل نقطة اتصال مصدرا للإلهام بتصميم.

المجلات والكتب:

نتيجة لأنها معاصرة وتتميز بالصور التوضيحية الممتازة التي يمكن قصها وحفظها في ملفات على الكمبيوتر، تعتبر مجلات الموضة والأثاث المنزلى بالذات مصادر جيدة للمصادر التصميمية.

فمن الممكن الاشتراك بها أو شراؤها من متاجر بيع الجرائد، ومتاجر بيع الأدوات المكتبية، ومتاجر الكتب.

وفي الأعوام الحالية، حدث ازدياد كبير في عدد الكتب الفنية ذات القيمة بالنسبة للمصممين، في موضوعات مختلفة ومتعددة مثل الفن البدائي والشعبي... إلخ.

الجرائد:

تعتبر الجرائد من المصادر التصميمية المعاصرة الجيدة. فكثير منها يتضمن أقسامًا عن الموضة، والأثاث المنزلى، والفن، والتصميم، مع مقالات تغطى عروض الأزياء في باريس، وروما، ونيويورك، ومدن أخرى، ومقالات عن أحدث اتجاهات الديكور المنزلى.

هذه المقالات والمتابعات تعطينا فكرة عن الأساليب، والتصميمات، والألوان التي ستصبح في مقدمة التصميم والذوق العام والموضة في الإعلان أو المجلات الأخرى.

تقوم الجرائد أيضا بتغطية الكتب الحديثة والعروض المرتبطة بالفن والتصميم، وقوائم المعارض، والمتاحف وقاعات المزاد التي تعرض وتبيع الأعمال الفنية والأنتيكات.

ونجد أن الجريدة التي يشترك فيها كل طابعى المنسوجات وأستديوهات التصميم هي جريدة (Women's Wear Daily)، لأنها تعرض أحدث أخبار

عالم الموضة وتصميم الأقمشة وجريدة أسبوعية أخرى هي (Retailing Home Furnishings) وهي تغطي اتجاهات التأثيث المنزلى، بما فيه المنسوجات.

وعلى الرغم من أن الجريدتين متاحتان عن طريق الاشتراك، لكن إذا كانت لديك اتصالات باستوديو تصميم أو طابع منسوجات يمكنك الاطلاع على النسخ الخاصة بهم.

المتاحف:

تقوم المتاحف بتزويد الفنانين والمصممين بمصدر أساسى للإلهام. على سبيل المثال، أقامت المتاحف معارض لسجاد نافاهو Navaho، والباتيك الأندونيسى، واللحاف الأمريكى التقليدى، والمطرزات الصينية، والمنسوجات الأفريقية، والاستنسل اليابانى، والمنسوجات الجواتيميلية، فقط للتعريف ببعض الموضوعات ذات الأهمية الخاصة لمصمى المنسوجات.

مثل هذه المعارض يعلن عنها ويتم الكتابة عنها فى الجرائد والمجلات الفنية.

وعادة ما ينشر مقالات أو كتالوجات مرفق بها معلومات وصور فى مصاحبة هذه المعارض.

دائما يجب علينا مراجعة المتاحف والمتاجر من أجل الحصول على كروت بريد، ونسخ طبق الأصل من الأعمال الفنية، وكتب، فهى توفر مصادر تصميمية جديدة وممتازة لمجموعتك.

أيضا تحتوى كثير من المتاحف فى كل أنحاء العالم على مجموعات من المنسوجات، والتى تعتبر مصدراً قيماً من مصادر التصميم.

فى معظم الحالات، لابد لك من أخذ ميعاد سابق لمشاهدة المجموعة، وعند قيامك بذلك، قم بتحديد النوع والفترة التاريخية، وبلد المرجع الذى تقوم ببحثه. أيضاً يجب أن تستعلم عن التسهيلات والعروض الخاصة

بالمتحف، مثلاً قد تتضمن الحصول على مجموعتهم فى صورة نماذج من الأقمشة، أو مكتبة من مراجع الكتب، ومجموعة من الصور.

وإذا كان هناك آلة تصوير مستندات فى المتحف، معظم المتاحف ستسمح لك بعمل نسخ لوضعها فى ملف مصادرك الذى يمكنك حفظه على جهاز الكمبيوتر الخاص بك.

متاجر التجزئة:

متاجر التجزئة (وأىضا المتاجر الأصغر) تعتبر متاحف موضة معاصرة. وزيارتها باستمرار ضرورية، ولن يكلفنا شيئاً أن ندخل ونقوم بعمل استكشافات لبعض الأفكار.

فستجد هناك آخر الاتجاهات التصميمية فى تنوع شديد بالنسبة للأزياء والأثاث المنزلى أو المنتجات المختلفة فتستطيع استخدامها كمصدر تصميمى. وكثيراً ما يرسل أصحاب مكاتب التصميم المصممين فى زيارات للمتاجر للتوصل إلى اتجاهات جديدة فى اللون والتصميم.

الأقمشة والعينات:

تبيع متاجر الأقمشة. وبعض متاجر التجزئة الأقمشة بالمتري. فتستطيع أن تشتري متراً أو متراً ونصف من شكل ما، أو تستطيع أن تطلب عينة. وهذه طريقة جيدة وغير مكلفة لدراسة تقنيات وألوان وأساليب توزيع وحدات تصميمية، والعثور على إلهام خاص بتصميماتك.

ومن المفيد أيضاً أن تنسخ هذه الأقمشة لتساعد على تطوير وتحسين مهاراتك اليدوية كدروس تصميم.

وإذا كانت نسختك جيدة بما فيه الكفاية تستطيع ضمها إلى ملفك، إلى جانب العينة الأصلية من القماش.

الكروت ونسخ الأعمال الفنية:

نجد أن كروت البريد، وكروت المعايدة، ونسخ الأعمال الفنية غير مكلفة، ويسهل الحصول عليها، ومن الملائم والسهل حفظها ونقلها إلى الكمبيوتر. ابحث عن موتيفات زهرية، أو شعبية، أو ذات العناصر اللغوية (خطية)، وغيرها من الأشكال الزخرفية عند زيارتك لتاجر الكروت، والكتب، ومتاجر التجزئة، وعلى وجه الخصوص المتاجر الموجودة في المتاحف. على سبيل المثال، منذ وقت قريب قمت بشراء مجموعتين من الكروت تصور أقمشة يابانية وفرعونية من أحد المتاحف. وتبيع المتاحف أيضا مجموعة جيدة من الكروت ونسخ الأعمال الفنية، ومن الممكن شراؤها عن طريق البريد.

المعارض وقاعات المزاد، ومصادر أخرى:

لا يلاحظ الكثير من المصممين أن زيارة المعارض وقاعات المزاد المجاورة هي طريقة جيدة لزيادة خلفيتهم الفنية. فهذه المنشآت تقوم باستمرار بتغيير معروضاتها من الفنون والتصميمات من كل أنحاء العالم. وعادة ما يتم الإعلان عن مواعيد إقامة المزادات في الجرائد، والقطع التي سيتم بيعها يتم عرضها قبل هذا الموعد بعدة أيام. خلال هذه الفترة، من الممكن فحص، على سبيل المثال، السجاد المعاصر والقديم، المفروشات، الألفه، المزخرفات، قطع فخارية، زجاج، بورسلين، سلال، مجوهرات، أثاث، لوحات فنية، ومطبوعات. ويجب أن تعود نفسك على تأمل مثل هذا التنوع من المعالجات البصرية التي ستحسن من حسك التصميمي. وإذا لم يكن هناك كتالوج للمعروضات، يمكنك تسجيل ملاحظات وعمل اسكتشات للقطع التي يظهر فيها موتيفات تصميمية. وتعتبر متاجر السلع المستعملة مصدراً ممتازاً ورخيصاً للمصادر التصميمية. فمن أحد متاجر السلع المستعملة اشترى أحد

طلابى منذ وقت قريب مجموعة كبيرة من عينات الستائر وأقمشة المفروشات التى تنتمى إلى فترة الأربعينيات بسعر مخفض جدا وباستخدامه لها كأساس لتصميماته، ابتكر مجموعة ناجحة من أشكان ورق الحائط.

الاستلهام والتصميم:

يعتبر موضوع الاستلهام فى التصميم من أهم الموضوعات التى يجب الاهتمام بها ودراستها علميا وفنيا لأسباب عديدة منها أنها إحدى المحركات الأساسية لعمليات التصميم، ويتوقف عليها الملامح الأساسية فى نمط المنتج وطبيعته التشكيلية والوظيفية التى تعبر عن مدى التقدم والمواكبة الحضارية فى الصناعات القائمة والمعتمدة على الابتكار التصميمى والتطور فى مجال التصميم.

ومما لاشك فيه أننا قبل أن نبدأ فى استخدام الكمبيوتر كأداة للتصميم لابد أن يتوفر لدى المصمم ثقافة بأساليب التصميم كفكر ونظم متعددة تعمل على ترشيد عملية التصميم وتهيئ للمصمم أقصى إمكانية للاستفادة من الكمبيوتر كأداة.

والمصمم لابد أن يلجأ إلى مصدر للاستلهام أو يتأثر بمصدر يمثل له حافزاً للاستلهام، فالمصمم الجيد هو الذى يملك القدرة على حساسية الاستلهام من مصادر عديدة وبأساليب متعددة، فكل ما يحيط بالمصمم من مؤثرات بصرية مباشرة، أو مؤثرات تدعوه للتفكير والتأمل والتحليل تمثل له الإلهام التصميمى فلا أحد يستطيع أن يتخيل شيئاً ليس له وجود وإنما كل ما يفعله هو انعكاس لمعلومات تراكت نتاج خبرة بصرية أو فكرية مسبقة من الحياة والبيئة بكل ما فيها (مؤثرات وخبرات بصرية، اجتماعية، وتكنولوجية، ثقافية، وظروف سلوكيات... إلخ).

فالمصمم هو ذاته جزء لا يتجزأ من هذه المؤثرات، فهو يصمم بأسلوبه الخاص وبنظريته المتميزة، وذلك بعمل أنواع من التحوير والتبديل وإعادة تنظيم

العناصر واستخلاصها بأساليب مختلفة ومن هذا التفاعل بين المصمم ومؤثراته الاستلهامية في التصميم يتبلور أسلوبه التصميمي وطرازه الخاص الذي يعد محصلة لثقافته وخبرته .

ومن أهم المشكلات التي تواجه عملية التطوير في التصميم قلة الدراسات في مجال مصادر الاستلهام في التصميم وأساليب الاستلهام في التصميم التي تتطور دائما من خلال التطور العالمى المتأثر بالتكنولوجيا المتقدم والظروف السياسية والاقتصادية والاجتماعية المختلفة .

ونعرض منظومة الاستلهام في التصميم ومصادر أفكار التصميم البصرية والفكرية، كما نقدم عرضاً لأسلوب من أساليب الاستلهام وأنماطها في مجال الملابس والموضة .

منظومة الاستلهام فى التصميم:

(ياسر سهيل: منظومة الاستلهام فى التصميم، 2، 3)

مصادر أفكار التصميم	
فكرية (تحليلية)	بصرية (مرئية)
<p>* المثيرات الفكرية: القصص والروايات الأدبية، الأشعار، الأغاني، الألحان الموسيقية ...</p> <p>* النظم التحليلية: النظم التحليلية الهندسية والرياضية التى تبنى على أسسها الأشياء التى تخاطب الحواس الإنسانية (الموسيقى، نظم الزخرفة، قوانين النمو...) للمظاهر المختلفة بشكل فكرى ممتنع من خلال نظريات مختلفة للاستكشاف الجوهري للأشياء (نظريات التحليل).</p> <p>* التنظير الفلسفى: ويعتمد على استقراء الأشياء والموضوعات وتنظيرها بصورة تطبيقية مرئية مادية.</p>	<p>* الطبيعة: (النبات: الزهور والأغصان، الأوراق، الثمار...)، (الكائنات الحية: الطيور، الأسماك، الحيوانات، الفراشات، الحشرات...)، (الجماد: الجبال، الصخور، الرمال، الخامات الصلبة والسائلة...).</p> <p>* الفنون التاريخية: الموروث الحضارى (الفنون البدائية، الفنون الفرعونية، فنون بلاد النهرين، الفنون الإغريقية والرومانية، المسيحية والقبطية، الفنون الإسلامية، عصر النهضة...).</p> <p>* البيئة: التى تتضمن معنى أشمل من مجرد الأشياء المحيطة بنا من: نبات وحيوان أو بحار وأنهار وجبال وجماد، بل وتشمل أيضا النظم السياسية والاقتصادية والاجتماعية علاوة على المعتقدات والتقاليد والعادات....</p> <p>* المؤثرات العامة: (المسرح، السينما، الأحداث العامة، الموضة، التكنولوجيا، المظاهر المرئية بتنويعاتها المختلفة...).</p>

التحليل والاستخلاص

استخلاص الأفكار التحليلية والفلسفية والمثيرات وتطويرها إلى ما هو أبعد من الشكل الظاهري الجوهري، من حيث نظريات البناء التشكيلي، وأساليب تجميع العناصر المختلفة وتركيبها بما يتواءم مع الموضوع التصميمي.	استخلاص العلاقات التشكيلية الجمالية البصرية من خلال قواعد أسس التصميم التي تتواءم مع الموضوع التصميمي.
--	--

قيم فكرية تعطي قيماً جمالية متعددة منظمة يمكن الاستفادة منها في تطوير وإبتكار المنتجات التصميمية حسب طبيعة المنتج.	قيم جمالية بصرية شكلية قابلة للتجريب تشكيميا في المنتجات التصميمية حسب طبيعة المنتج.
--	--

نوعية وطبيعة المنتج التصميمي

* طبيعة المنتج المراد تصميمه والذي لا بد أن يشمل على خامة ما تميزه عن غيره (طباعة منسوجات، منسوجات، ملابس، خزف، زجاج، ..) وتلعب دوراً كبيراً في تحديد مصادر استلهام أفكار التصميم، وأسلوب التعبير التصميمي الذي يخضع لتقنيات الخامة، والنمط الفني والوظيفي بأبعاده الأرجنومية والسيكولوجية.

الوظيفية

* بعد أن تتحدد نوعية المنتج بشكل عام لا بد أن تتحدد وظيفته بشكل أكثر دقة، حيث يعمل ذلك على تحديد وحصر مصادر الاستلهام بشكل يتناسب ويتواءم مع وظيفة المنتج.

أساليب الاستلهام للتصميم:

النقل المباشر	الانتقاء والاختيار	الهيكل التصميمي	المناخ العام
<p>من الممكن أن يعتمد المصمم على المحاكاة للمصدر، ويمثل اكتشافه للمصدر أساس الاستلهام الذي يتحول بعد ذلك في التصميم إلى وظيفة جديد (كمحاكاة المنظر الطبيعي في تصميمات الطباعة، أو البلاطات الخزفية...).</p>	<p>وتعتمد عملية الاستلهام في هذه الحالة على التحليل للعناصر الكلية في صورة جزئيات، يتم بعد ذلك الانتقاء منها بما يتناسب مع التكوين وأبعاد التصميم.</p>	<p>يعتمد هنا الاستلهام على اكتشاف البنيات التحتية التي تبنى عليها الأشكال والتصميمات والظواهر المرئية، وأساليب ترتيب العناصر وتركيبها ومعايير تجمعها، بحيث تمثل هذه الاستكشافات نتائج يمكن الاعتماد عليها، وتوظيفها بصياغات أخرى متعددة في التصميم</p>	<p>يعتمد الاستلهام في هذه الحالة على تجميع لرؤى متعددة في اتجاه معين، (كفترة زمنية، أو نوعية بيئية معينة أو صور مرئية...). تمثل جميعها مناخاً من الممكن أن يعطى إichاءات باتجاهات لونية وقيم شكلية شكلية وملمسية... من شأنها أن تتوظف في موضوع تصميمي يتواءم معها بشكل يمثل ابتكاراً جديداً.</p>

(ياسر سهيل: منظومة الاستلهام في التصميم، 6)

مصادر أفكار التصميم:

1 - مصادر بصرية (مرئية) مباشرة.

2 - مصادر فكرية (تحليلية) غير مباشرة.

3 - المصادر البصرية (المرئية)

1 - مصادر بصرية (مرئية) مباشرة:

أ - الطبيعة:

الطبيعة هي مجموعة الظواهر الكونية الحية وغير الحية كما تشمل أيضا الظواهر الكونية العادية وغير العادية. والظواهر العادية تتمثل فى أشكال الجبال والبحار والأنهار بما تحويه فى أعماقها من كائنات والسماء بما فيها من أجرام وأفلاك ونجوم، والأرض وما عليها من إنسان وحيوان ونبات، وما فيها من معادن وثروات، أما الظواهر الطبيعية غير العادية فهى تشمل التقلبات الطبيعية من صواعق وبرق وعواصف وفيضانات.

والطبيعة هى قاموس ومخزن الأشكال التى يجول فيها نشاط الإنسان منذ نشأته وهو يعمل جاهدا على جعل المواد الطبيعية ملائمة لاحتياجاته البشرية، وهذه العملية هى الشرط العام اللازم لتبادل المواد بين الإنسان والطبيعة. فالإنسان يتحكم فى الأشياء ويجعلها ملك يديه وأفكاره عن طريق تحويلها لتلائم الأغراض والاحتياجات البشرية.

الإلهام نوع من الضوء أو الشرارة التى تنير لشخص معين الطريق الغامض، وحينما يظهر هذا الضوء يتناوله المصمم بالرعاية حتى يصل به إلى الكشف والابتكار الجمالى فيتحول الإلهام إلى إنجازات، ومفهوم الجمال المصاحب للإلهام يختلف عن مفهوم الجمال السائد، فالإلهام يهدى إلى الجديد، غير المؤلف، وليس من اليسير صياغته فى نظرية وهو فى حالة البناء.

ويستلهم المصمم غالباً عناصره ورموزه بشكل مباشر من الطبيعة، ثم يدخلها فى إطار عملية التصميم التى يمكن تفسيرها على أنها خطة لنظام يحقق الغرض، حيث يتبع المصمم هذه الخطة لحبك التصميم وإخراجه، والتخطيط للنظام هو أول خطوة فى إبداع التصميم الجيد، ويبدأ التصميم عندما تتحول العناصر المتضاربة إلى نظام تناسق يسعى لتحقيق الهدف من خلال عناصر وأسس التصميم.

وعملية الاستلهام من الطبيعة بما فيها من ثراء تجعل المصمم يمر فى عمليتين إحداهما داخلية متصلة بقدراته الإدراكية بما فيها من ثقافة وقدرات فسيولوجية وبيولوجية، والأخرى خارجية تتمثل فى علاقته بالطبيعة، حيث تعتمد عملية التصميم على التنظيم البصرى.

ومما لا شك فيه أن الطبيعة تعطينا مفردات وعناصر ظاهرية مباشرة عديدة، تلعب دوراً كبيراً فى توجيه أفكار المصمم من حيث الاستفادة من هذه الظواهر المباشرة. وعلى سبيل المثال من الممكن أن تعطينا المفردات الزهرية الطبيعية والأوراق النباتية قيماً جمالية مباشرة لا نهائية من الممكن أن تثرى مجال تصميم طباعة المنسوجات بالأنماط الزخرفية النباتية أو مجال المنسوجات، الزجاج، الخزف،

كما تلعب الطبيعة دوراً كبيراً فى توجيه أفكار مصممي المنتجات ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد بما فيها من قيم الشكل والكتلة، ومما لا شك فيه أن هذه الاستلهامات المباشرة من الطبيعة من الممكن أن تعطى استلهامات لا نهائية غير مباشرة تحت هذه الظواهر الطبيعية.

فمنذ بداية القرن العشرين بدأت الأبحاث العلمية الحديثة تكشف عن جوانب متعددة لمفاهيم الطبيعة، تلك الاكتشافات التى مكنت الإنسان المعاصر من التعرف على جوانب من الطبيعة، كانت مغلقة على الفنان والمصمم فى الماضى، وكان يصعب على الإدراك تخيلها.

فمفهوم الطبيعة لم يعد يعنى تلك المظاهر والعلاقات الخارجية للأشكال وإنما يعنى أنظمة محددة تجرى داخل الأشكال، وقوانين لنمو الطبيعة، وفى ذلك يقول هربرت ريد " تلك القوانين بصورها المتعددة لا تتحكم فى نمو سائر الكائنات الحية وجميع أنواع النباتات المادية فقط ولكنها تقدم أيضا ما هو معنوى من حيث الاستمتاع الجمالى والتعلم من خلال الملاحظة والكشف عن بعض أسرارها مما يعتبر مصدرا هاما من مصادر الإبداع والابتكار فى مجال الفن بشكل عام.

ويستند دور المصمم على دعائمين أساسيتين فى أى عمل إبداعى هما الإلهام والأصالة، حيث يدرك المصمم العالم المحيط به بإحساسه ويستخلص تعبيراته من كل ما يحيط به، وهو لا يقصد تقليد العناصر الطبيعية، إلا أنه بالتأمل الدقيق، يجمع سمات العناصر التى رآها بطريقة شعورية أو لا شعورية".

ب - الفنون التاريخية:

يعتبر الموروث الحضارى المتمثل فى الطرز التاريخية رصيذاً للفنان والمصمم بكل ما فيه من نتائج تصميمية استخلصها من عوامل عديدة (البيئة، المجتمع، الظروف الاقتصادية...) بنظريات وأساليب تشكيل فنية وتصميمية متعددة.

ويتمثل هذا الرصيد التاريخى فى الظواهر المباشرة، المتمثلة فى العناصر والمفردات وطبيعة أنماطها، والمواضيع التصميمية وحلولها المختلفة فى الفنون التطبيقية المختلفة، (الأثاث، النسيج، الملابس، الإعلان...).

وتتمثل الظواهر غير المباشرة: فى أساليب البناء التصميمى وأنماطه، ومثال على ذلك إذا نظرنا إلى الفنون الإسلامية الزخرفية من هذه الزاوية لوجدنا أن هذا الفن قائم أساسه على نظم رياضية تمثل بنائية تحتية للعناصر

والمفردات الزخرفية المختلفة الظاهرية (كالأرييسك، والزخارف الهندسية الإسلامية).

كذلك من الممكن أن تساهم الفنون التاريخية فى إحياء طابع قديم للتصميم من خلال الاستلهام المباشر لعناصر التصميم المتمثلة فى اللون والملمس، والأشكال، والنسب والمعايير التنظيمية...، وقد ينعكس ذلك على نمط بعينه فى الموضة (التي تشمل جميع المنتجات التصميمية) ليمثل فترة معينة حديثة.

ويعتد الموروث الحضارى التاريخى بكل ما فيه مصدرا آخر لأفكار التصميم ليس بالتقليد ولكن بفهم الأسلوب والطابع الفنى الملائم للوظيفة... ودراسة تلك الأعمال التى أنتجت فى العصور السابقة من خلال أكثر من رؤية للشكل وعلاقته بالوظيفة. وعند تتبع الطرز التاريخية الفنية المختلفة نجد أن الفنان لجأ إلى ترجمة عناصر الطبيعة من جماد ونبات، وحيوان، وإنسان من خلال أشكال تعبيرية أو أشكال تجريدية، ارتبطت كل هذه الترجمات بالمفاهيم العقائدية أو الروحية أو الاجتماعية والاقتصادية التى تشكل فى مجملها ثقافة العصر الذى يعيش فيه المصمم والفنان.

ولذلك فإن الفنون التاريخية والحضارات السابقة هى مصدر هام من مصادر الإلهام فى التصميم، يمكن أن يستعين بها المصمم والفنان لإمداد مجتمعة بمنتجات تسد حاجته وتشتمل على قيم جمالية ووظيفية تتناسب مع مقاييس عصره الجديد.

ج - البيئة:

تتضمن البيئة الأشياء المحيطة بنا من نبات وحيوان أو بحار وأنهار، وجبال، وجماد، والخامات المحلية والطاقات المتوفرة (كالطاقة الشمسية، والطاقات البشرية، حيث تمثل كل هذه العناصر واقعاً للمصمم لكى يستلهم منه احتياجات التصميم وعناصره، كما عرفت البيئة على أنها كل العوامل

والظروف المحيطة بالكائن الحى. وقد ظهر مصطلح آخر بتعريف البيئة: على إنها تحليل لمجموعة الظروف والمؤثرات الخارجية التى تؤثر فى الفرد، والتى بها صلة بالعوامل الطبيعية المحيطة به.

ونستخلص مما سبق أن البيئة هى المجال الذى ينشأ ويعيش فيه الفرد بكل ما يشتمل عليه هذا المجال من الموقع الجغرافى والمساحة والحيز الذى ينشأ ويعيش فيه الفرد من مناخ ونوعية التربة وخصوبتها، والمصادر الطبيعية والرواسب المعدنية ومصادر الثروة الحيوانية والظروف الاجتماعية والسياسية، وكل ما أنتجه عقل الإنسان وإبداعه. فالفرد جزء من النظام القائم على التفاعل والإيجابية.

وقد تمثل البيئة التى يوجه إليها المصمم تأملاته مصادر عديدة لاستلهاام عناصر تصميمية متعددة، كالألوان، والملامس والأشكال والرموز، والتعبير الرمزى للأحداث، وأساليب البناء التصميمى والصياغة التصميمية لعناصر ومفردات التصميم الرمزى، وشكل (1) يوضح انعكاسات البيئة على مصمم المنسوجات والتراكيب النسجية فى مجال الموضة من اللون والملمس.

د - المؤثرات العامة:

وتلعب المؤثرات العامة التى تتمثل فى الظروف الاجتماعية، السياسية، والاقتصادية والتكنولوجية والفنية، دوراً كبيراً فى إثراء استلهامات المصمم ومده بالأفكار العديدة التى تتواءم مع احتياجات السوق الذى يخضع لكل هذه المؤثرات، وعلى سبيل المثال فى المجال الاجتماعى وعلاقته بالموضة نجد أن الموضة والأزياء لها دور هام فى المجتمع حتى إنها قد تعتبر عملاً اجتماعياً يختص بتغيير مظهر الحياة شكلياً بارتداء أزياء جديدة. فالأزياء لها صفة تعبيرية كبرى، فهى تتكيف مع الوضع الاجتماعى للفترة التى تنشأ فيها، وتنتج من فن ذى نطاق ضيق فى أسلوبه ووظيفته وتعبيره إلى فن شامل ذى طبيعة إنسانية عامة وهى وثيقة الصلة بالحياة والمجتمع، ومن ذلك نجد أنه لا بد

للمصمم أن يستلهم أفكاره بما يتواءم مع الظروف الاجتماعية، الأمر الذى يجعل مجال تصميم الأزياء لغة تستخدم فى التعبير عن الحالة الاجتماعية للأفراد وأسلوب تفكيرهم، وقد تسلط الأضواء على عمق الشخصيات، وتوضح مكانة الفرد فى المجتمع، ومن الممكن أن تعبر الأزياء أيضا عن وظيفة الفرد وعاداته، تقاليده، معتقداته، واتجاهاته فى التذوق، والأولويات الاجتماعية. وبالتحليل لكل هذه الجوانب يمكن للمصمم أن يعتمد على هذه التحليلات كمصدر لأفكار واستلهامات التصميم.

وتمثل الظروف السياسية من زاوية أخرى مصدرا هاما من مصادر أفكار التصميم حيث تمثل الأحداث السياسية التى يمر بها المجتمع توجيهاً غير مباشر لأفكار التصميم من حيث المواضيع التى تتميز بالثراء الشكلى والتعبيرى.

كما تلعب الأيديولوجيات والنظم السياسية واتجاهاتها والعلاقات الداخلية والخارجية للدول دورا أساسيا لتشكيل مصادر واتجاهات التصميم، فتختلف النظم الديمقراطية التى تدفع الأفكار نحو الحرية والتنوع وتشجيع التنافس عن النظم الاشتراكية التى ألغت الملكية الخاصة وأصبحت الدولة هى المالك الأساسى لكل عناصر الإنتاج فى المجتمع بما فيها التصميم، الأمر الذى ينعكس على تطور أفكار التصميم وحصر مصادر الاستلهام المختلفة فى نطاق ضيق.

وتغدو الحالة الاقتصادية لمجتمع من المؤثرات الهامة على اتجاهات أفكار التصميم، فكلما كان المستوى المعيشى مرتفعاً كلما كان الإقبال ملحوظا على المنتجات ذات الأنماط المبتكرة، وقد تحدد الظروف الاقتصادية أفكار التصميم المطروحة من حيث النوعية والخامة، والتقنيات، كما يتطلب التطور فى مجالات التصميم عموما استثمارات عالية تدعم الأفكار وتعمل على عدم إحباطها.

كما تعتبر العقيدة والدين من أهم المصادر لأفكار التصميم من الناحية الفنية والوظيفية التي غالباً ما توافقت مع المعتقدات الدينية فوظفت من أجلها، فلقد أنبت كل عقيدة فناً وتصميمات خاصة بها، فأمدت المصمم بالموضوعات، وغزت خياله ودفعته لإنتاج أعماله.

كذلك الاتجاهات الفنية التشكيلية من أهم مصادر الإلهام للمصمم من حيث الفكر والإبداع التشكيلي بحيث يعكس المصمم رؤيته الجمالية بما يتناسب مع التصميم الوظيفي والبائي. وقد اعتمد المصمم على الفنون التشكيلية المختلفة كمصدر هام للاستفادة منه في التصميم الذي يتلاءم مع العصر، وتري انعكاسات عديدة للمدارس الفنية الحديثة على الأزياء والأجهزة والعمارة والأثاث والمنسوجات

وقد تمثل المظاهر المرئية المختلفة في المجتمع مصدراً هاماً لاستلهام أفكار التصميم المتمثلة في المسرح بما فيه من ملابس وديكور وتقنيات. والسينما التي تشمل داخل صناعتها مرئيات لفنون عديدة في الضوء والحركة والموضوع. . . ، والموضة التي تشمل سمات تشكيلية عديدة متمثلة في الألوان والأشكال وأساليب الصياغة والمواضيع ...

2- أ - المثيرات الفكرية:

من الطبيعي أن المثيرات الفكرية المختلفة تمثل دافع تعبير كرد فعل أو انعكاس بأشكال متعددة حسب شخصية كل مصمم من حيث الثقافة العامة والاتجاه الفني والفكري في التصميم، فقد تعكس الموسيقى بأساليبها الإيقاعية المختلفة أساليب تشكيل فنية تتوظف في التصميم (كتوزيعات للألوان، أو الخطوط، أو الأحجام. .)، وقد يحدث العكس، أن تعكس الفنون البصرية أساليبها كمفهوم على الفنون الأخرى. وقد تعطى الأشعار شعوراً بالدراما أو الحزن أو الفرح يمثل للمصمم انطلاقة تعبيرية تؤكد على هذا الإحساس الذي يتوظف في التصميم بجميع أبعاده الجمالية والوظيفية، وفي مجال القصص

من الصعب على المصمم أن يقوم بإعداد التصميمات الجرافيكية بدون تفهم وإحساس للمضامين الأساسية التي تدور حولها أحداث القصة .

2 - ب - النظم التحليلية:

عند نظر المصمم إلى ما تحت الظواهر الشكلية تبدأ عملية التحليل بالتدرج من خلال فك نظام صياغة الظواهر المرئية المختلفة وتحليله إلى أجزاء من حيث البناء التشكيلي وأسلوب التشكيل ، الأمر الذي يثرى مخيلة المصمم بأساليب بنائية عديدة وأساليب تشكيل لانهائية تعكس وجودها في الموضوع التصميمي الذي يتناسب مع طبيعتها .

3 - التنظير الفلسفي:

ويعتمد على استقراء الأشياء والموضوعات بأساليب فكرية فلسفية من خلال المناظرة والمقارنة . . فتعكس هذه التأملات على الموضوع الفني والتصميمي بصورة مرئية مادية بعيدة عن مصدر الاستلهام . وقد يبدأ التنظير الفلسفي للتصميم أو الموضوع التشكيلي بعد وضوح العمل والانتهاء منه .
والأشكال التالية توضح أنماطاً تصميمية مختلفة تمثل تطبيقاً لاستلهامات بأساليب مختلفة:



شكل (1)

يوضح الشكل فاعلية الاستلهام من الظواهر المناخية والرؤى البصرية المختلفة للطبيعة والبيئة، المخزنة على الكمبيوتر، والتي من الممكن أن تعطى جميعاً قيماً تشكيلية مختلفة (اللون، الملمس، التكوينات، التراكيب النسجية)

(ياسر سهيل: منظومة الاستلهام في التصميم)



شكل (2)

يوضح الشكل تجميعات الاستلهام التي تمثل مناخًا تصميميًا من فترة التسعينيات المخزنة على الكمبيوتر، لإنتاج مجموعة تصميمات لملابس السيدات الصيفية.

(ياسر سهيل: منظومة الاستلهام في التصميم)



شكل (3)

يحتوى الشكل على مجموعة تصميمية لملابس السيدات الصيفية، كذلك تصميمين للطباعة منفذين جميعا بواسطة برامج الكمبيوتر الفنية.

(ياسر سهيل: منظومة الاستلهام فى التصميم)

أهم مميزات الكمبيوتر فى مجال التصميم:

* أثرى الكمبيوتر الحصيلة المرئية للمصمم، بحيث أعطى للمصمم الفرصة لرؤية العديد من الصور والتصميمات على الشاشة مع إمكانية التغيير والتعديل فيها بسرعة وسهولة (خطيا ومساحيا ولونيا، ملمسيا... إلخ) الأمر الذى كان يتطلب بالطرق التقليدية من المصمم بذل الجهد والوقت لرؤية ذلك مع استحالة المقارنة بين الرؤية الضيقة فى الطرق التقليدية والرؤية الواسعة المتاحة للتغيير فيها فى ثوان عن طريق الكمبيوتر باستخدام البرامج التصميمية المختلفة.

* ومن جانب التصميم للمنتجات الصناعية بشكل عام عمل الكمبيوتر على إتاحة الدقة والفاعلية الكبيرة للربط بين عمليات التصميم ومراحلها المختلفة ومتطلبات الإنتاج بمراحله المختلفة.

* ومن زاوية الإنتاج عمل الكمبيوتر على الربط بين قسم التصميم وهندسة الإنتاج، من مقاييس تصميمية تتمثل فى المقاسات وطبيعة تنظيم التصميم حيث يتيح الكمبيوتر مميزات منها الدقة، وإتاحة الرؤية بشكل مصغر يوضح التصميم وتكراره فى صورة مستمرة على طول التصميم فى التصميمات التى تحتاج إلى ذلك.

* وفنيا يمكن أن يتيح الكمبيوتر العديد من التجارب اللونية (الماريجات) اللونية للتصميم الواحد بسرعة فائقة، كما يمكن استغلاله فى تنسيق وتكوين مجاميع لونية متوافقة ومتناسقة لمجموعة تصميمية واحدة فى وقت قصير جدا. (Maria\36)

* كما أتاحت الطابعات الحديثة الموصلة بالكمبيوتر فرصة الرؤية المادية خارج الشاشة للتصميمات فى وقت قصير جدا وتطورت الطابعات والابتكارات معها، الأمر الذى أدى إلى خلق نمط طباعى مرتبط

بإمكانيات الكمبيوتر من ناحية وإمكانيات التصميم المراد تنفيذه والتقنية المستخدمة فى ذلك من ناحية أخرى.

* أتاح الكمبيوتر فى مجال التصميم الداخلى والأثاث رؤية واضحة لتوزيع الأساس من خلال مقاييس هندسية عالية الدقة توفرها البرامج الفنية ثلاثية الأبعاد 3D، وكذلك أتاح تغيير المجموعات اللونية فى الحوائط والمفروشات والتعديل فى طراز الأثاث فى دقائق قليلة. كما أتاح إمكانيات عديدة فى التوليف بين الطرز المختلفة فى الأثاث من حيث الأجزاء والقطع ككل.

* كما وفر الكمبيوتر العديد من الرؤى المختلفة والمتعددة للمجموعات اللونية المختلفة فى تصميمات طباعة المنسوجات، كذلك أتاح الكمبيوتر ببرامجه الفنية المختلفة فى هذا المجال الدقة العالية فى فصل الألوان فى صورة أفلام كبدائية عالية الدقة يتوقف عليها جودة التصميم والطباعة فى المراحل التالية التى يلعب الكمبيوتر فيها دوراً كبيراً من حيث الجودة.

* كذلك تدخل برامج الكمبيوتر الفنية فى مجال المنسوجات فى مجالات متعددة تخصصية بداية بالتراكيب النسجية وهندسة الإنتاج والأقسام المتعددة حسب طبيعة المنتج النسجى وخصائصه المميزة له.

* ويلعب الكمبيوتر دوراً كبيراً كأداة استخدام لإنتاج تصميمات وتشكيلات فنية مجسمة تتوظف فى صورة أعمال فنية أو أجزاء وعناصر معمارية كتصميم الأعمدة، وجليات الجدران ووحدات الإضاءة والفتحات المعمارية والعناصر المعمارية المتعددة والمختلفة والتقسيم العام للمباني والمشاءات المختلفة، وتقسيم وتخطيط المدن والأحياء السكنية.. من خلال البرامج الفنية المختلفة ثلاثية الأبعاد 3D كبرنامج الأوتوكاد على سبيل المثال، حيث تتيح هذه البرامج

الفنية إمكانيات عديدة لوضوح الرؤية الفنية الموائمة لتفاصيل الأشكال ثلاثية الأبعاد، كما تتيح هذه البرامج الفنية التي يستخدمها المصمم والمعماري والتخصصات المختلفة الفنية الدقة العالية والسرعة الفائقة في إنتاج المشروعات والنماذج المختلفة.

* أتاح الكمبيوتر أيضا في مجال تصميم المنسوجات والملابس الجاهزة فرصة رؤية التصميم المطبوع والمصبوغ أو المنسوج أو المطرز كشكل يمكن تعديله وتطويره على الملابس في صورة عديدة في أقل وقت، وأتاح فرصة أفراد الباترون للموديل، كما أتاح فرصة إخراج تكاليف المنتج بدقة وسرعة بحساب الخامات والإكسسوارات والكلف المستخدمة، وعدد ساعات التشغيل والعمل اللازمة، وتكاليف العمليات التكنولوجية التي يمر عليها المنتج والتعبئة والتغليف، ثم حساب هامش الربح لكل من المنتج وتاجر الجملة والتجزئة، كذلك وسائل العرض الجذابة لكل من التاجر والمستهلك.

* وفي مجال الصوتيات والمرئيات والإنتاج الإعلامي لا يمكن الاستغناء عن البرامج الفنية بالكمبيوتر في مجالات الصوت والصورة والمونتاج ورسوم الكرتون والإعلان المسموع والمرئي والبرامج التعليمية...

وبهذه المميزات والتداخلات المتعددة والمتشابكة يصبح الكمبيوتر فرضا لا يمكن الاستغناء عنه في مجالات الحياة المختلفة كالكتابة والقراءة إذا أردنا مواكبة العصر بمتغيراته المتعددة.

لقد صار الكمبيوتر هو المشغولة اليدوية البشرية ذات القيمة الهامة والأساسية في عصر المعارف الحالى. فهو القادر على التعامل مع المعارف واستخلاص المفيد منها وأداء المهام البشرية بكفاءة تفوق خبراء بنى البشر أنفسهم، فقد أصبح الكمبيوتر هو جوهر الثورة الحقيقية للشعوب المتقدمة، فقد أصبح الكمبيوتر فى عصرنا الحالى هو النابه والواعى والذكى القادر على

أداء مهام صعبة، بل ويصعب على البشر أدائها. (رأفت الكمار/ الحاسوب وعصر شغيلة المعرفة/ ص 545)

وبالنسبة للمصمم والفنان الكمبيوتر هو نوع مختلف من أدوات الفنان والمصمم يختلف عن فرشاة الرسم أو القلم الفحم أو الراييدوجراف، ولكنه يستطيع أن يولد أشكالاً هندسية كاملة، ويكررها في أماكن مختلفة وبأحجام مختلفة لإنتاج النماذج التجريدية Abstract patterns أو يختار عنصراً أو لونا كما يمكنه أن يغير مواقع واتجاه الأشكال أو يغير لون أى جزء من الصورة فى سهولة ويسر.

ومما لا شك فيه أن أداة بهذه الإمكانيات تتيح ابتكار العديد من الأفكار الجديدة خاصة وإن كل ما تنتجه الأدوات التشكيلية للفنان أو المصمم من خط ونقطة وظل ونور وشفافية وملامس سطوح وألوان وانعكاسات الأشكال على السطوح يحققها الكمبيوتر وبكفاءة وسرعة كبيرة؛ لذلك أصبح الكمبيوتر طيع الاستخدام كأداة بالنسبة للفنان والمصمم. كما تتضح أهمية الكمبيوتر فى العملية التصميمية كمساعد للمصمم، الذى يعتمد على خبراته ومعلوماته لإحداث التوازن بين الشكل الفنى الذى يشبع حاجة الإنسان للجمال وبين القيمة العملية التى تشبع حاجة الإنسان إلى وظائف الأشياء واستخداماتها.

الكمبيوتر كأداة للتصميم:

كان من نتيجة التطور العلمى والتكنولوجى الذى تم فى مجال الكمبيوتر واكتشافه كتقنية آلية جديدة للنشاط الابتكارى أن أصبح من الممكن إنتاج تصميمات من خلال الكمبيوتر يظهر فيها القدرة العقلية الابتكارية من حيث دوره فى زيادة كفاءة مقدرة اليد البشرية، وذلك من خلال قيام الكمبيوتر بإنتاج تصميمات معقدة، بطريقة سهلة نسبياً وبدقة وتحكم تام، مما يصعب إنتاجه باليد أو بأى أداة أخرى وباعتبار أن الكمبيوتر يقلل الكثير من الجهد،

ويسر الأداء بدقة متناهية، ولكنه فى نفس الوقت لا يقلل من الحاجة للمقدرة الفنية Artistic Ability التى تتطلبها العملية التصميمية. فالحاسبات لا تصمم ولكنها تساعد المصمم. والعملية التصميمية مفهومها الشامل لإنتاج منتج تطبيقى يجمع بين الشكل الجماعى والوظيفة العملية لخدمة المستهلك.

وتتطلب أى عملية تصميم أن نضع نصب أعيننا العديد من الاعتبارات العلمية والهندسية و"الأرجنومية" فى بناء أى هيئة استخدامية، وكذلك اعتبارات تطبيق الخامات لتحقيق الشعور بالراحة عند الاستعمال.

ومن منطلق المفهوم الشامل للعملية التصميمية فى تحسين ورفع كفاءة المنتج التطبيقى فإن أنظمه آلية وبرمجية قد بدأ استخدامها منذ عشرين عاما تقريبا فى العديد من الصناعات بمختلف دول العالم. ويطلق على تلك النظم (C.A.D/C.A.M) بمعنى التصميم والتصنيع بمساعدة الحاسبات الإلكترونية حيث تعنى (C.A.D) التصميم بواسطة الحاسب وتعنى (C.A.M) التصنيع بمساعدة الحاسب اختصاراً للاسم Computer Aided Manufacture. ويتكون النظام (CAD /CAM) من أجزاء يمكن الاختيار منها حسب الحاجة وذلك لكل من الأجهزة والبرامج حسب الهدف المحدد للنظام من حيث وحدات الإدخال والإخراج وعدد النهايات الطرفية Formulas التى تمكن أكثر من مصمم من العمل فى ذات الوقت كفريق عمل لكل منهم مرحلة من مراحل العمل.

ويمكن للنظام أن يعمل فى أغراض التصميم فقط بمكاتب التصميم، وفى أغراض التحليل والتصنيع والاختبار فى الشركات الصناعية، ويمكن للنظام أيضا العمل فى مهام التحكم الآلى فى عمليات التصنيع وعموما فإن الكمبيوتر كمساعد فى التصميم يغطى مدى عريضا من المجالات التى يمكن ذكر أهمها وهى مجال تصميم السيارات والطائرات وسفن الفضاء ومجال تصميم الفنون التطبيقية مثل الأثاث والنسيج والطباعة والملابس الجاهزة ومجال الجرافيك والإعلان المطبوع والترتيبات الخاصة بالطباعة، وفصل الألوان وتصميم أنماط الحروف.

ظهرت فى ظل نظام الكاد (C.A.D)العديد من البرامج والأنظمة فى مجال التصميم بالكمبيوتر، ومن أهم هذه الأنواع المتوفرة حاليا:

* نظام (2D) وهو ما يختص بالتصميم ذى البعدين ويوظف فى مجال تصميم النسيج وطباعة المنسوجات.

* نظام (3D) وهو ما يختص بالتصميم ذى الثلاثة أبعاد ويوظف فى مجال تصميم الملابس الجاهزة على سبيل المثال والتصميمات المجسمة مثل برامج Vision ، Cybrid ، GGT ، Tex design ، investronica ، PAD System .

* فقد تميز التصميم بواسطة الكمبيوتر بالتطور والنمو السريع وخاصة فى الفترة الأخيرة، فقد تطورت من خلاله العديد من مجالات التصميم التطبيقى عموما، الأمر الذى جعل من الصعب التنبؤ بالإمكانيات التى سوف تظهر من خلاله غداً. وقد تطور من خلاله مجال تصميم الأقمشة المنسوجة والمطبوعة والمطرزة والمجالات الأخرى، حيث دخل الكمبيوتر كأداة من أهم أدوات التصميم وأكثرها دقة فى الإخراج الفنى للتصميم، الأمر الذى أدى بالتبعية إلى تحسين جودة المنتج وتوفير الجهد والوقت والتكاليف، كما ظهرت إمكانية عرض الأزياء ومعلومات غيرها من خلال شاشة الكمبيوتر من خلال نظامين من الأشكال المسطحة (2D) أو الأشكال المجسمة (3D) مع إمكانيات عرض ثرية بصرياً.

ومن المهم أيضاً أن يكون المصمم على دارية وعلم بالأساليب التقليدية فى عمل التصميم، حيث إنه فى بعض الأحيان تتطلب بعض التصميمات استخدام المهارات الفنية اليدوية مع الكمبيوتر، فمن الممكن أن يقوم المصمم بعمل اسكتشات أولية للتصميم يدويا ثم يقوم بإدخالها عن طريق الاسكانر (Scanner) إلى الكمبيوتر ومن ثم يتمكن من عمل الإضافات عليها بسرعة

كبيرة بمساعدة الكمبيوتر، وهذه الإضافات أو التعديلات قد تتمثل فى التلوين أو التكبير أو التصغير أو إضافة الملامس والخطوط المختلفة التى من شأنها تطوير التصميم. ويعد الكمبيوتر أداة فى يد المصمم كالفرشاة والقلم تساعد على إخراج التصميم فى الصورة التى يتخيلها فى أسرع وقت وأكثر دقة ممكنة، والكمبيوتر يزيد وينمى قدرات المصمم الابتكارية.

مما سبق يتضح لنا أهمية استخدام الكمبيوتر فى التصميم كأداة من الأدوات العصرية الهامة التى تعمل على إثراء الحصيلة الابتكارية وتدفع وغزارة الإنتاج التصميمى مع إزالة العديد من المعوقات التنفيذية الفنية.

والتصميم كعملية Design Process يتبع الخطوات التالية:

- 1 - وضع الهدف أو تحديد الوظيفة النفعية والجمالية للمنتج.
- 2 - دراسة حدود العوامل المؤثرة، (الوظائف الاستخدامية المطلوبة، التكنولوجيا المتاحة، الخامات المطلوبة... إلخ).
- 3 - تثبيت المعايير (اختيار وتحديد بديل واحد من مجموعة البدائل المطروحة).
- 4 - وضع خطة تصميمية لتحديد متطلبات المنتج المقترح تصميمه.
- 5 - تنفيذ الخطة (استخدام الكمبيوتر كأداة، واستخدام العمل اليدوى فى بعض نقاط تنفيذ الخطة).
- 6 - التقييم والحكم (من خلال معايير الضبط التى وضعها المصمم من قبل، مثل عرض التصميمات على عينة من أفراد المستهلكين، أو على رجال التسويق وذوى الخبرة فى المبيعات).

حساب تكاليف المنتج product cost:

وفى مجال الملابس والمنسوجات على سبيل المثال أو الأثاث...، تتصل أماكن الإنتاج وتجار الجملة والقطاعى ببعض عن طريق شبكات الكمبيوتر

حيث يحدد الكميات المباعة من كل نوع من المنتجات المختلفة فى منافذ البيع والمحلات، كما تحدد الكميات المطلوب إنتاجها أولاً بأول، وهذا يعمل على معرفة المنتجات التى عليها إقبال للشراء والأنواع الأخرى الراكدة، ومعرفة ذلك يتيح لأماكن الإنتاج ترشيد وتوجيه الإنتاج للأنواع المطلوبة فقط دون الحاجة لعمل مخزون احتياطي مما يوفر جزءاً كبيراً من رأس المال المدار ويعمل الكمبيوتر على حساب تكاليف المنتج بكفاءة وسرعة من حيث الخامات اللازمة للتصنيع، الإكسسوارات والكلف، عدد ساعات تشغيل المنتج، تكاليف الإنتاج والعمليات التكنولوجية واليدوية التى يمر عليها، التعبئة والتغليف ثم حساب هامش الربح لكل من المنتج، وتاجر الجملة والتجزئة.

حفظ وتخزين التصميمات والرسومات، ومراحل الإنتاج

Storage Design Illustration and information Production.

يعتبر تكوين مكتبة مرجعية للمصمم بواسطة الكمبيوتر من الأشياء الضرورية. والهامة حيث يخزن ويحفظ فيها تصميمات المنتجات والرسومات، وكذلك معلومات الإنتاج ومتطلبات المنتجات، لتساعد فريق التصميم من استعارة أنماط تصميمية والتعامل معها أو عرضها على العملاء ورجال الإنتاج فى صورة جديدة.

* ومن المهم الاطلاع على العديد من برامج الكمبيوتر لتحديد ومعرفة الإمكانيات الفنية والتصميمية لبعض هذه البرامج وتطبيقاتها فى الصناعة، ومن هذه البرامج: Vision ، PAD System ، Investronica ، Tex-Design ، Adobe Fotoshop ، Cybrid ، GGT .

ونقدم باستخدام برنامج Adobe Photoshop بعض التطبيقات الفنية من خلال بعض التجارب التشكيلية باستخدام الفلاتر على المفردة الواحدة لاستعراض بعض إمكانيات الكمبيوتر على الشكل كما نقدم على سبيل المثال ابتكار تصميمين لطباعة المنسوجات مستلهمين من العناصر الزهرية والنباتية



الإسلامية باستخدام الخطوات الإجرائية التسلسلية الموجودة في منظومة التصميم بمساعدة الكمبيوتر كما يلي:

منظومة التصميم بمساعدة الكمبيوتر:

الخطوة التصميمية للتصميمات الزخرفية باستخدام الكمبيوتر

مرحلة التجهيز و الإعداد للتصميم
<ul style="list-style-type: none"> - تجميع العناصر و المفردات للطباعة (الزهور ، و الفروع ، والأوراق بأشكالها المختلفة ..) . - إدخال مكتبة التصميم بالكمبيوتر (التجميعات المختلفة) . - تصنيف ملفات المكتبة . - تجهيز وتصنيف مجموعات الألوان ، و أعداد ملفات . - أعداد و تصنيف الفلاتر و المؤثرات التشكيلية المختلفة . - تجهيز ملفات التصميمات (المقاسات ، المواصفات الفنية المختلفة .

إعداد الملوك التصميمية

<ul style="list-style-type: none"> - إعداد العناصر و المفردات و المؤثرات في صور مختلفة (خطية ، تأثيرات ملمسية ، ألوان ..) . - ثم يتم إدخال الدراسات باستخدام (جهاز الكمبيوتر) لإجراء التعديلات عليها باستخدام أدوات البرنامج بالكمبيوتر . - أو يتم استخدام مفردات سابقة التجهيز بمكتبة الكمبيوتر (هندسيات ، زهور ، ..) وتعديلها و تطويرها بالبروزة الجديدة التي تتناسب مع أسلوب التنفيذ التقني .

مرحلة التصميم

<ul style="list-style-type: none"> - تحديد العناصر الأساسية و المفردات المكونة للتصميم ، (مواصفاتها التشكيلية ، مقاساتها) . - تحديد نظام و أسلوب توزيع العناصر و المفردات في التصميم (منظور ، في اتجاه محدد ، متعدد الاتجاهات ، متراحم ، بسيط ، فقي ، رأسي ، مائل ، متوالد ، ثلاثي ، رباعي . - بعد تنسيق العناصر في التصميم يتم توزيع الألوان بالأساليب التشكيلية المختلفة في الأشكال و الأرضيات . - ثم يتم عمل المعالجات التشكيلية المختلفة باستخدام امكانيات و مؤثرات فلتر البرنامج بالكمبيوتر (ملمس ، إحياءات ، تكوينات ..) ، ثم إضافة المسلات الأخيرة و تشطيب التصميم
--

مرحلة المراجعة والتصميم

<p>و يتم في هذه المرحلة وضع التصميم الجمالي (طباعة المنسوجات) ، و الأشكال البنائية الهيكلية التي تعدد وظرفته المختلفة في صورة أقرب الى الحقيقة (مفروشات ، موبل للزينة ، ..) ، و يستخدم في ذلك مجموعة ملفات داخل الملف الأساسي (Layers) ، تعمل على حفظ و تراكب التعديلات المختلفة في التصميم ، و يتم ترتيبها ودمجها لإخراج التصميم النهائي حسب الرؤية المطلوبة للتصميم النهائي .</p>

شكل وطابع التصميم

يظهر شكل وطابع التصميم بالشكل النهائي ، بعد إخراج الخلفيات ، و أسلوب الإخراج الجرافيكي للعرض

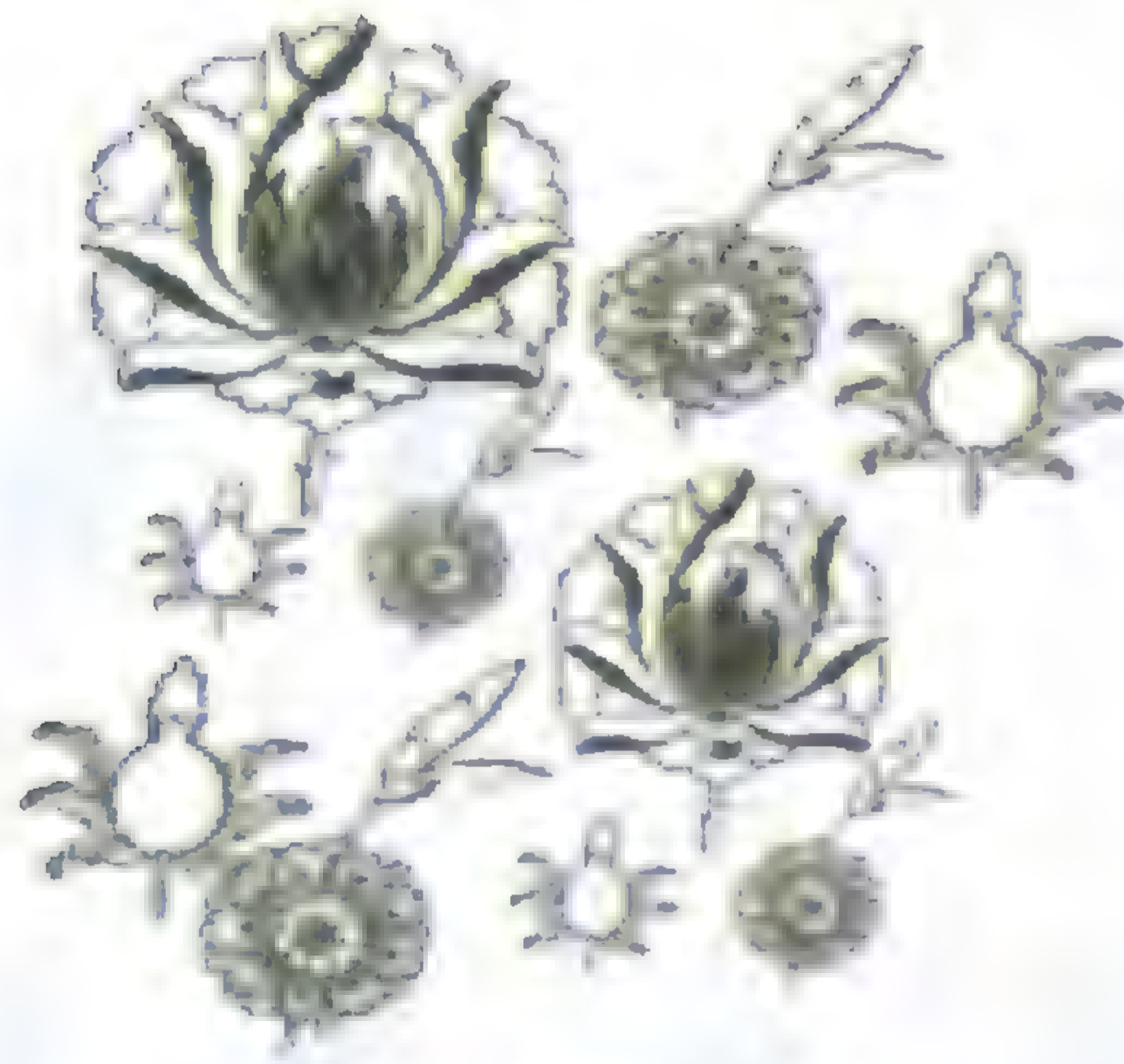
(ياسر
سهيل/
الكمبيوتر
ودوره في
مجال
التصميم/12)



(1)

يوضح الشكل تغير وتنوع أساليب التشكيل الفني التصميمي لمفردة زخرفية
إسلامية مطورة باستخدام الكمبيوتر والفلاتر.

(ياسر سهيل / الكمبيوتر ودوره في مجال التصميم / 13)



(2)

يوضح الشكل التكوين الخطي للعناصر والمفردات وكذلك أسلوب التوزيع للعناصر، كما يوضح الشكل أساليب التلوين للعناصر والتصميم الذي يعتمد في بنائته على المقلمات في الأرضية للتصميم، وعلى التوزيع الحر للعناصر والمفردات باستخدام الكمبيوتر.

(ياسر سهيل / الكمبيوتر ودوره في مجال التصميم / 14)



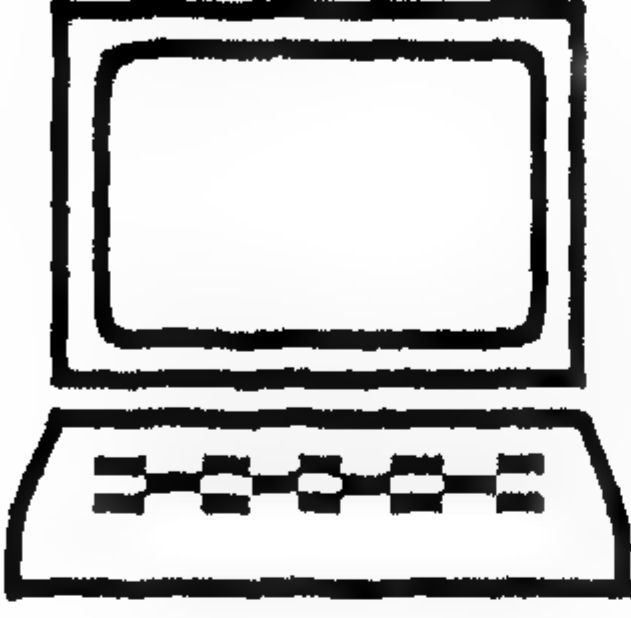
(3)

يوضح الشكل تصميمين متناسقين مع التصميم السابق من خلال العناصر والمفردات، والمجموعات اللونية، ويختلفان عن السابق من حيث أسلوب التوزيع للعناصر والنسب وأسلوب التكرار تم تنفيذهما باستخدام الكمبيوتر.

(ياسر سهيل / الكمبيوتر ودوره في مجال التصميم / 15)

الباب الثانى

الكمبيوتر والفنون



- الحاسب الآلى (الكمبيوتر)
- العناصر المكونة لمنظومة الحاسب الآلى.
- المكونات المادية للكمبيوتر.
- برامج الكمبيوتر Software.
- الرسم والتصميم والتطبيق باستخدام الكمبيوتر.
- مبادئ الرسم والتصميم فى برنامج: PhotoShop.
- مميزات استخدام الفوتوشوب فى الفنون.
- برنامج الفوتوشوب ومحتوياته User Interface.
- مسطرة الأدوات (صندوق الأدوات) (Tool Box).
- ملفات الـ Photo Shope.
- قوائم الـ Photo Shope.
- بعض أساليب استخدام الأدوات بالـ Photo Shope.

الحاسب الآلى (الكمبيوتر)

الحاسب الآلى:

الحاسب الآلى هو تلك الوحدة التى تقوم بمعالجة المدخلات (البيانات) التى تدخل إلى الكمبيوتر من خلال وحدات الإدخال بسرعة هائلة لإجراء العديد من العمليات المختلفة من خلال برامج الكمبيوتر المتعددة ليعطى لنا النتائج المرجوة من خلال وحدات الإخراج المختلفة.

العناصر المكونة لمنظومة الحاسب الآلى:

1 - المستخدم User:

وهو القائم على جميع العمليات التى تحدث، فهو الذى يقوم بإدخال البيانات الخاصة بموضوع معين إلى الحاسب الآلى، ثم يختار البرنامج الذى يحوى مجموعة من العمليات والتى يود أن تجرى على هذه البيانات أو الصور...، وهو المستقبل لنتائج هذه العملية.

2 - المعلومات Information:

وهى تتضمن كل البيانات والمعلومات أو الصور الجرافيكية أو الاسكتشات والرسوم المختلفة والتى يتم إدخالها إلى الكمبيوتر.

3 - البرامج Soft ware:

وهى تتضمن مجموعة متكاملة من التطبيقات والتى يقوم الكمبيوتر بإجرائها فور دخول البيانات والمعلومات إليه وإعطاء المستخدم الأمر بإجراء هذه التطبيقات، ويوجد العديد من أنواع البرامج التى تخدم تخصصات متعددة فى مجالات الفنون المختلفة، ومنها فى مجال التصميم الجرافيكى برنامج الـ (Adobe Photoshop) - والعديد من البرامج التى تخدم مجالات

متعددة أخرى مثل برامج الاتصالات - البرامج حسابية - البرامج الإدارية،
برامج المخازن، إلخ.

4 - المخرجات Output:

وهي تمثل النتائج النهائية لكل التطبيقات التي تم إجراؤها على
المدخلات السابقة من خلال وحدات الإخراج المتعددة.

مكونات الحاسب الآلي:

يتكون الحاسب الآلي من:

1 - مكونات مادية Hard ware .

2 - البرامج Software .

المكونات المادية للكمبيوتر:

وهي تعني تلك المكونات التي يمكن التعامل معها يدويا، وقد تتمثل
في صورة أجهزة ذات خصائص وظيفية متنوعة ملحقة بجهاز الكمبيوتر،
وهي تتكون من أربعة وحدات رئيسية:

1 - وحدات الإدخال Input Units .

2 - وحدة المعالجة المركزية Central Processing Unit .

3 - وحدات الإخراج Out Put Units .

4 - وحدة التخزين (الذاكرة المساعدة) Storage Units .

وحدات الإدخال Input Units:

وهي تتضمن مجموعة من الوحدات المختلفة المتنوعة والملحقة بجهاز
الكمبيوتر والتي يمكن استخدامها في إدخال البيانات والمعلومات إلى جهاز
الكمبيوتر مثل التالي:



* لوحة المفاتيح Keyboard:

وهى وحدة الإدخال الرئيسية بالكمبيوتر حيث تمتاز بالسهولة والسرعة فى الاستخدام وهى تشتمل على مجموعة متعددة من المفاتيح ذات الاستخدامات المختلفة فى الكتابات النصية أو الأوامر المتعددة أو الاستدعاءات المختلفة للأدوات المرفقة بكل برنامج حسب تطبيقات وخصائص البرنامج .
وتتعدد لوحة المفاتيح فى نوعياتها وتصميماتها المختلفة وكذلك الخصائص المتعددة التى تشتمل عليها من إمكانيات تشغيل متعددة توفر الوقت والجهد .

* الفأرة Mouse:

وهى عبارة عن وحدة صغيرة يمثلها على الشاشة شكل سهم يمكن تحريكه بسهولة من خلال هذه الوحدة يدوياً، حيث يتم استخدامها فى التطبيقات التى لا يمكن إجراؤها بواسطة لوحة المفاتيح أو التى يمكن أن تتم ولكن بصورة بطيئة، مثل استخدام الأدوات الفنية المختلفة الموجودة ببرامج الجرافيك أو توجيه تطبيقات تخطيطية فنية من خلال عناصر التشكيل الفنى (الخط، الملمس، الألوان...).

* الماسح الضوئى Scanner:

وهو عبارة عن جهاز يشبه آلة التصوير، حيث يستخدم الماسح الضوئى فى إدخال الصور المختلفة والوثائق الورقية والمخطوطات التاريخية الأثرية والعديد من المدخلات المرئية، إلى داخل الكمبيوتر من خلال برامج متعددة، ويعمل جهاز الماسح الضوئى على التقاط الصور وإدخالها داخل جهاز الكمبيوتر من خلال درجات متفاوتة فى الدقة يحددها نوعية الجهاز المستخدم والبرنامج الذى يجرى من خلاله المستخدم تطبيقاته. فعلى سبيل المثال تحتاج التطبيقات الفنية الجرافيكية إلى الأجهزة المتطورة التى تتيح الدقة العالية التى

يتوقف عليها وضوح ودقة نقل الصور، والتي يتأثر بها بعد جودة الأفلام المستخدمة فى الطباعة بشكل كمى.

* القلم الضوئى Light Pen:

وهو عبارة عن قلم إلكترونى يتم توصيله إلى جهاز الكمبيوتر من خلال وصلات خاصة، وهو يستخدم فى القراءة والكتابة والرسم الحر وذلك عند ملاسة القلم الضوئى للشاشة، كما أنه يستخدم فى تنفيذ بعض الأوامر، وقد يقوم مقام الماوس فى استخداماته المتعددة.

* عصا اللعب Joy tick:

وهى من وسائل الإدخال ولكنها تستخدم فى الألعاب المبرمجة بنظم مختلفة متعددة حسب خطة وأسلوب اللعبة، حيث تمتاز بوجود زراع يمكن تحريكه بسهولة فى الاتجاهات المختلفة.

* الكاميرا الرقمية Digital Camera:

وهى تشبه إلى حد كبير الكاميرا العادية ولكن يتم توصيلها بالكمبيوتر ولكنها تمتاز عن الكاميرا العادية فى إمكانية الحصول على صور فورية عالية الدقة حيث تظهر الصورة التى تم التقاطها على الشاشة بشكل يسمح بإجراء التطبيقات عليها بأشكال فنية متعددة على الصورة، ويتم طباعتها فوراً باستخدام الطابعات المختلفة المتعددة فى الخصائص والنوعية والجودة.

مميزات الكاميرا الرقمية:

1 - إمكانية اضافة خلفيات أو تعليقات صوتية (Voice annotations) مع الصورة.

2 - احتواؤها على مؤقت ذاتى (Automatic Timer) يتيح لنا إمكانية ضبط الكاميرا لتصبح جاهزة لالتقاط الصورة بعد فترة زمنية محددة.

3 - إمكانية حذف الصور (Photo Delete) السيئة من على الكاميرا وذلك قبل إنزالها على الكمبيوتر قبل التقاط الصورة التالية مما يتيح لنا إمكانية الاستفادة من مساحة الكارت .

4 - إمكانية وضع الصورة داخل برواز قبل التقاطها حيث تحتوى الكاميرا الرقمية على منظار الرؤية (LCD Viewfinder) .

* الميكروفون:

حيث يتم تركيب الميكروفون فى مكان خاص به بكارت الصوت وهو يعمل على نقل الصوت إلى وحدات التسجيل بكارت الصوت ويمتاز هذا النوع بأنه يعمل على زيادة نقاء الصوت بل يعمل على عدم نقل أى أصوات أو ضوضاء تؤثر على جودة الصوت .

وحدة المعالجة المركزية Center Processing Units:

وهى تحتوى على:

* وحدة الحساب والمنطق (Arithmetic and Logical Unit (ALU):

وهى المسئولة عن تنفيذ العمليات الحسابية مثل الجمع والطرح والضرب والقسمة وكذلك العمليات الحسابية المعقدة كما أنها تقوم بعمل العمليات المنطقية مثل المقارنة بين شيئين أيهما أكبر أو أصغر وهكذا .

* وحدة التحكم (Control Unit (CU):

وهى المسئولة عن تنظيم عمل الحاسب الآلى حيث تعمل على إصدار الأوامر المتعددة للوحدات المختلفة لأداء وظيفتها .

* الذاكرة Memory:

وهى عبارة عن مجموعة من الخلايا تعمل على تخزين البيانات والمعلومات فى أماكن محددة .

وحدات الإخراج Output Units:

بما أن الهدف الأساسي من استخدام الحاسب الآلي هو الحصول على نتائج أو معلومات نهائية معينة فلا بد من وجود وسيلة يمكن من خلالها الحصول على ذلك، ومن هنا تعددت وسائل الإخراج ومنها:

* شاشة العرض Monitor:

وتعد شاشة العرض من أهم وحدات الإخراج حيث تعمل على عرض المعلومات والبيانات وكذلك الصور والرسوم والاطلاع عليها أولاً بأول وهي متعددة الأحجام، كما توجد منها شاشات أحادية اللون ومتعددة الألوان، كما أنه يمكن استخدام منقى الشاشة (Screen Filter) والذي يعمل على تقليل كمية الإضاءة المنبعثة من الشاشة.

* الطابعة Printer:

هي عبارة عن جهاز يتصل بجهاز الكمبيوتر من خلال وصلات خاصة، وتعمل الطابعة على إخراج كل ما قمنا به على الكمبيوتر في صورة مادية ملموسة وفي هيئة تقارير مكتوبة أو مرسومة مطبوعة على الورق، وتعتبر الطابعة هي الوسيلة الوحيدة للحصول على بيانات مطبوعة من الكمبيوتر، وتتعدد أنواع الطابعات فمنها طابعة إبر النقط وطابعة الحبر وطابعة الليزر.

* الراسم Plotter:

وهو يشبه الطابعة حيث يتيح لنا إمكانية الحصول على الرسوم البيانية والهندسية والمعمارية بالإضافة إلى إمكانية طباعة الأرقام العادية والحروف، ويستخدم الراسم أقلاماً ملونة لطباعة الرسوم، حيث يتيح لنا البرنامج اختيار ألوان الرسم وطريقته.

* الميكرو فيلم (COM) Computer Output Microfilm:

وهو عبارة عن وحدة لتسجيل المعلومات من الكمبيوتر على أفلام أو ألواح تسمى (Microfiche) وهي تشبه تلك التي تطبع على الورق، وتختلف نتائج هذه الوحدات في الطباعة عن أفلام البيانات بأنها على درجة عالية من الصغر في حجم الكتابة، وتمتاز هذه الأفلام بصغر حجمها بحيث يسهل تخزينها دون الحاجة إلى مساحات كبيرة في الحيز للتخزين للورق، وغالبا ما تستخدم هذه التقنية في تسجيل الوثائق في الهيئات الحكومية.

* السماعات Speakers:

تعد السماعات من وسائل الإخراج ذات الدور الفعال عند استخدام الكمبيوتر، حيث إنها تساعد على إعطاء إحياءات ومؤثرات صوتية والتي تختلف باختلاف البرنامج المستخدم، حيث يمكن من خلالها الاستماع إلى الأصوات المصاحبة للألعاب (Games) والقطع الموسيقية وكذلك إمكانية الاستماع إلى الدروس والبرامج التعليمية المختلفة بمجالاتها المتعددة ومنها برامج الجرافيك مثل الـ (Photo Shope) والبرامج التعليمية في المراحل الدراسية المختلفة. وعادة ما تتكون من سماعتين ومكبر صوت (Subwoofer) وذلك للاستخدامات العادية، ويختلف نوع السماعات المستخدمة باختلاف كارت الصوت المستخدم.

* وحدات التخزين الثانوية Secondary Storage Units:

وهي تستخدم لحفظ البيانات بشكل دائم مثل الأقراص المرنة Floppy Disk والأقراص الصلبة Hard Disk والمضغوطة Compact Disk، والشرائط المغنطة والأقراص الضوئية، وبالإضافة إلى كونها وحدات تخزين للبيانات والمعلومات إلا أنه يمكن استخدامها كوحدات إدخال للبيانات أو للصور والتي تم تخزينها عليها مسبقا بحيث تجرى عليها التعديلات المختلفة ثم إخراجها في صورة جديدة.

برامج الكمبيوتر Software:

لا يمكن استخدام الكمبيوتر دون توافر برامج الكمبيوتر (Software).

فالبرنامج: هو مجموعة من الأوامر والمكتوبة بلغة من لغات برمجة الكمبيوتر حيث تقوم بتخزينها بذاكرة الجهاز لحين استدعائها لتنفيذ بعض العمليات المعينة.

• أنواع برامج الكمبيوتر:

1 - برامج النظم:

وهي تتضمن البرامج المسؤولة عن تشغيل الكمبيوتر بجميع أجزائه سواء الشاشة أو لوحة المفاتيح، الطابعة، والماسح الضوئي، أي جميع الأجزاء المادية المكونة للكمبيوتر سواء كانت وحدات إدخال أو وحدات إخراج كما تتضمن لغات البرمجة والبرامج المساعدة.

* نظام التشغيل:

يحتوي نظام التشغيل على العديد من البرامج والتي تعمل على تشغيل الكمبيوتر بجميع مكوناته وكذلك وحدات التخزين الثانوية بأنواعها المختلفة، ومن أشهر هذه النظم نظام Dos ونظام Windows ونظام System لأجهزة آبل ماكنتوش ونظام OST.

* لغات البرمجة:

وهي عبارة عن برامج تساعد على تحويل جميع المدخلات بشتى أنواعها سواء كانت بيانات أو معلومات أو صوراً جرافيكية فنية أو رسوماً إلى لغة يستطيع الكمبيوتر تفهمها والتعامل معها بسهولة لإجراء العمليات عليها مثل لغة Basic ولغة Fortran وباسكال...

* برامج الخدمات أو البرامج المساعدة Utilities:

وهى من البرامج التى تيسر التعامل مع الكمبيوتر، وعلى سبيل المثال برنامج أدوات الكمبيوتر PC-Tools وكذلك برنامج منافع نورتون Norton Utilities.

2 - برامج التطبيقات Application Programs:

وهى عبارة عن برامج تعمل على تشغيل الكمبيوتر من أجل حل بعض المشكلات الحسابية مثل تنظيم مرتبات الموظفين، والمخازن، والنظم التجارية والمادية للشركات، ومنها:

* برامج معالجة النصوص Word Processing:

وتتيح لنا هذه البرامج إمكانية كتابة الكلمات وتخزينها وطباعتها على الكمبيوتر، وكذلك اختيار نوع الخط المستخدم وشكله والتنسيقات المختلفة المتعددة التى يمكن إجراؤها على صفحة الكتابة وكذلك القدرة على تخزينها والحصول عليها فى صورة مخرجات من خلال طباعتها على الورق باستخدام الطابعة، ومن هذه البرامج برنامج (Word Processing) برنامج معالجة النصوص) وغيرها.

* مميزات برامج معالجة النصوص:

- 1 - سهولة التعامل مع الملفات من حيث إنشائها وحفظها واستدعائها، وإمكانية إجراء أى تعديلات عليها.
- 2 - إمكانية اختيار نوع الخط المستخدم فى الكتابة من خلال Font.
- 3 - إمكانية إجراء تعديلات على الكلمات الموجودة داخل النصوص من حيث الحذف أو الإضافة أو الاستبدال.
- 4 - سهولة التنقل بين الملفات المتعددة وإمكانية نقل النصوص من ملف لآخر.

5 - إمكانية عمل تنسيق لصفحة الكتابة من خلال إعداد الصفحة من حيث حجم الصفحة وضبط الهوامش ، وكذلك إمكانية عمل تذييل للصفحة .

6 - سهولة التنقل بين صفحات الملف الواحد والتعامل مع النصوص الموجودة به .

7 - سهولة التعرف على الأخطاء الإملائية والتي تحدث عند كتابة النصوص وإمكانية تصحيحها بسهولة .

8 - إمكانية عمل معاينة للصفحة وإجراء التنسيق والتعديلات عليه قبل عملية الطباعة .

9 - إمكانية الحصول على هذه النصوص فى صورة مطبوعات .

* برامج الجداول الحسابية Spread sheets:

وهى تستخدم لإجراء العمليات الحسابية المختلفة مثل جداول المراتب والأجور والمخازن، وكذلك إنشاء التقارير التى تختص بالمبيعات والميزانيات، حيث يهدف هذا البرنامج إلى تنظيم البيانات وتحليلها وتخزينها وطباعتها وعرضها بشكل جيد مما يتيح لنا سهولة التعامل معها وكذلك إجراء التعديلات المختلفة، وتستخدم برامج الجداول الحسابية ما يسمى صفحة العمل Work Page حيث تنقسم هذه الورقة إلى أعمدة رأسية Colum وسطور أفقية تسمى Rows ويسمى موضع التقاء الأعمدة الرأسية مع السطور الأفقية بالخلايا Cells حيث تشتمل الخلية الواحدة على المعادلات أو الأرقام أو البيانات الحرفية، عليها مثل برامج Excel.

* مميزات برامج الجداول الحسابية:

1 - يزيد من إمكانية توظيف الأعمدة والسطور مع سرعة تنظيم وترتيب البيانات التى يتم إدخالها إليها.

- 2 - إتاحة أشكال متعددة من التنسيقات فى ترتيب البيانات والمعادلات الموجودة بصفحة العمل بأشكال مختلفة.
- 3 - سرعة الحفظ والاستدعاء للبيانات والمعادلات المخزنة على صفحة العمل.
- 4 - توفير الوقت على المستخدم وتقليل نسبة الخطأ، مع القدرة على كشف الأخطاء المنطقية والتي تحدث عند إدخال تلك البيانات من خلال اختيارات متعددة فى التصويب.
- 5 - إمكانية ترجمة البيانات والمعلومات الموجودة بصفحة العمل للحصول عليها فى صورة رسوم بيانية.
- 6 - إمكانية عمل نسخ من محتويات صفحة العمل بما تحويه من بيانات ومعلومات وكذلك نقلها بطريقة سهلة وسريعة.
- 7 - إمكانية إجراء العمليات الحسابية المختلفة على تلك البيانات والموجودة بصفحة العمل.
- 8 - إمكانية الحصول على نسخة مطبوعة من المحتويات الموجودة بصفحة العمل بأشكال متعددة.

* برامج قواعد البيانات: Data Base

وهى تعمل على تسجيل وترتيب واختيار البيانات حيث تعتمد برامج إدارة نظم قواعد البيانات (Database Management Systems) على إمكانية إنشاء ملفات (Files) وتحتوى هذه الملفات على سجلات (Records) والتي تنقسم إلى حقول (Fields) والتي تحتوى بداخلها على البيانات فى صورة منظمة يسهل التعامل معها وإجراء التعديلات المختلفة عليها مثل برامج أكسيس Access، وفوكس، وديباز.

* مميزات برامج قواعد البيانات:

- 1 - سهولة وسرعة إدخال البيانات وحفظها وإمكانية استرجاعها بسهولة.
- 2 - إمكانية إجراء التعديلات المختلفة على تلك البيانات.
- 3 - إمكانية إعادة ترتيب هذه البيانات والتي تم تخزينها مسبقا.
- 4 - سهولة وسرعة البحث عن هذه البيانات.
- 5 - إمكانية الحصول على هذه البيانات فى صورة تقارير مطبوعة.

* برامج الألعاب:

والمقصود بها هى تلك البرامج التى تختص بالألعاب الموجودة على الكمبيوتر أو التى يتم إدخالها إلى الجهاز باستخدام الـ CD.

* برامج فى المجالات العلمية المختلفة:

وهى تتضمن العديد من البرامج والتى تختلف باختلاف التخصصات والمجالات المتعددة التى يعمل بها الإنسان مثل برامج الرسم وبرامج الموسيقى والبرامج العلمية والبرامج الهندسية والطبية.

* برامج الرسم (Graphics):

وتعد برامج الرسم من البرامج التى تتيح لنا إمكانية رسم صور أو شعارات أو عمل تصميمات على الشاشة، وكذلك إمكانية الحصول على أشكال مختلفة من الرسم البيانى لتلك البيانات الموجودة بالكمبيوتر، وتمتاز هذه البرامج بالتعدد فى الخصائص والنوعيات المختلفة من حيث نتائج وطبيعة العمل.

* برامج الرسم الهندسى : CAD Programs

(Computer Aided Design Programs)

وتتيح لنا برامج الرسم الهندسى إمكانية عمل الرسوم الهندسية البسيطة ذات منحنيات وخطوط وأشكال دائرية مختلفة، مما ساعد على سهولة عمل التصميمات المختلفة، مثل برنامج الـ AutoCAD.

* برامج الرسوم : Paint Programs

هى تلك البرامج التى تستخدم لرسم الصور وتصميم الشعارات والإعلانات الملصقة والبوسترات وأغلفة الكتب، كما يتيح لنا إمكانية استخدام هذه الصور مع البرامج الأخرى، وتحتوى هذه البرامج على العديد من الأشكال المتعددة الألوان مع إمكانية تغيير ألوانها وأحجامها للحصول على تصميمات ذات إمكانيات عالية وعلى رأسها برامج الـ Photoshop وبرامج الـ 3Dmax.

* برامج العروض : Presentation Programs

تتيح هذه البرامج إمكانية عرض الأشكال والرسوم المختلفة بطريقة جديدة وجذابة حيث يمكن من خلالها إدخال المؤثرات الصوتية على الصورة وكذلك إمكانية عمل عرض حركى للصورة أو الكلمات سواء كانت هذه الحركة رأسية أو أفقية، مثل تداخل الصور أو انبعاثها من بعضها البعض مثل برنامج الـ Power Point.

* برنامج الـ Power Point

يعد برنامج الـ Power Point من أهم برامج التطبيقات Application Programs حيث يمتاز هذا البرنامج بتوافر الأدوات والتى يمكن استخدامها لإنشاء الرسوم المختلفة، كما يحتوى هذا البرنامج على العديد من الصور المختلفة والمتعددة الأهداف والمجالات والموجودة بـ Clip Art، كما يمكن من

خلال استخدام هذا البرنامج عمل عرض حركى Show لهذه الصور مع إمكانية إضافة خلفيات صوتية قد تكون تعليقات على هذه الصور أو موسيقى خلفية.

* مميزات برامج الرسم:

- 1 - إمكانية استخدام الأدوات الفنية المختلفة والموجودة ببرامج الرسم.
- 2 - إمكانية الحصول على رسم يبنى بأشكال مختلفة لنفس البيانات الموجودة بالكمبيوتر.
- 3 - إمكانية نقل هذه الرسوم إلى البرامج الأخرى مثل برامج النشر المكتبى (Desktop Publishing).
- 4 - إمكانية إجراء تعديلات مختلفة على الرسم وكذلك سهولة حفظه واستدعائه مرة أخرى.
- 5 - إمكانية الحصول على نسخ مطبوعة لتلك الرسوم باستخدام الطابعات المختلفة.

* برامج النشر المكتبى Desktop Publishing:

يمتاز برنامج النشر المكتبى بإمكانية الحصول على البيانات والمعلومات فى صورة تقارير أو مطبوعات، كما يعمل برنامج النشر المكتبى على دمج النصوص والرسوم معا وذلك للحصول على البيانات والمعلومات فى صورة مطبوعات على درجة عالية من الجودة والدقة، كما فى طباعة المجلات والتي تحتوى على النصوص الكتابية ومعها الرسوم والصور المختلفة والتي تزيد من إمكانيات عرض البيانات والمعلومات بشكل أفضل يمكن من خلاله سهولة تحقيق الأهداف المرجوة من نشر تلك المطبوعات، مع إمكانية استخدام العديد من أنواع الخطوط المختلفة، وبذلك يمكننا الحصول على مطبوعات بصورة أفضل من تلك التى يوفرها لنا برنامج معالجة النصوص.

* مميزات برامج النشر المكتبي:

- 1 - إمكانية الدمج بين النصوص الكتابية والرسوم المختلفة بشكل سهل من إمكانية تناول الموضوعات بشكل جيد وجذاب.
- 2 - سهولة الحصول على المعلومات وتجميعها في صورة تقارير أو مطبوعات ذات طابع خاص مثل المجلات.
- 3 - سهولة تجميع تلك المطبوعات ذات الطابع الخاص سواء كانت مجلات أو نشرات دورية.
- 4 - يمتاز برنامج النشر المكتبي بتوفير أدوات للرسم.
- 5 - يتيح لنا إمكانية التعامل مع النصوص المكتوبة ببرنامج معالجة النصوص وإمكانية إجراء التعديلات عليها من خلال إضافة الصور أو دمجها مع نصوص أخرى.
- 6 - إمكانية الحصول على إعدادات مسبقة لصفحة الكتابة وذلك لإعداد الملفات المختلفة سواء كانت للكتب أو المجلات.
- 7 - إمكانية الحصول على مطبوعات ذات خطوط وأشكال مختلفة.
- 8 - لا يشترط هذا البرنامج نوعاً معيناً من الطابعات بل إنه يمكن استخدام أى نوع من أنواع الطابعات.

الاحتياجات العامة للنظام لتشغيل البرامج الفنية:

أولاً: احتياجات النظام لاستخدام برنامج أدوبي فوتوشوب:

للعمل على نظام أدوبي فوتوشوب يجب توفر الآتى:

أولاً: ويندوز windows:

وللعمل على ويندوز فإننا نحتاج إلى:



- 1 - معالج بنتيوم أو أسرع .
- 2 - نظام تشغيل ويندوز 98 أو (4 .N.T) أو الإصدارات الأعلى .
- 3 - (32 ميجا بايت) من الذاكرة رام .
- 4 - (80 ميجا بايت) مساحة حرة على القرص الصلب Harde (Diske) .

5 - بطاقة عرض مرئى وشاشة قادرتين على عرض 256 لونا .

6 - مشغل أقراص مضغوط CD .

الاحتياجات التى تجعل العمل أكثر سهولة:

* 64 ميجا بايت رام أو أكثر .

* نظام عرض مرئى قادر على عرض ألوان بعمق 24 بتا .

* مساحة خالية كبيرة قدر المستطاع على Hard Disk .

ثانيا: نظام الماكتوش:

وللعمل على ماکتوش يجب توفر التالى :

- 1 - جهاز باور B . C .
 - 2 - نظام تشغيل System Software 7.5.5 أو أعلى .
 - 3 - ذاكرة رام قدرها 32 ميجا بايت .
 - 4 - مساحة خالية على القرص الصلب لا تقل عن 80 ميجا بايت .
 - 5 - مشغل أقراص مضغوط .
- الاحتياجات التى تجعل العمل أكثر سهولة:
- * 64 ميجا بايت رام أو أكثر .



* نظام عرض مرئى قادر على عرض ألوان بعمق 24 بتا.

* مساحة خالية كبيرة على القرص الصلب Hard Disk.

الرسم والتصميم والتطبيق

أهمية استخدام برنامج: Photoshop

مما لاشك فيه أن الأسواق قد انتشر بها عدد كبير من البرامج الخاصة بالرسم والفنون التشكيلية، وتعددت وتنوعت برامج الرسم لدرجة قد تجعلنا نعتقد أنها تفوق فى عددها ما تم طرحه من برامج معالجة الكلمات والنصوص وأعداد الجداول والبيانات فى الأسواق... لكن رغم هذا التنوع، فإن ما أثبت فعاليته ونفعه فى مجال الفنون والتصميم والرسم لم يكن كافياً، وعلى الرغم من ذلك فقد استطاع برنامج Photoshop أن يؤكد أهمية استخدام الكمبيوتر فى مجال الرسم والتصميم ومجالات متعددة من الفنون، على الرغم من أن الشركة المنتجة لم تقم بتصميمه وطرحه فى الأسواق على أساس أنه برنامج خاص بالرسم "تم إعداد هذا البرنامج بهدف تحرير الصور فقط لا غير".

فقد كان يعيب برامج الرسم الكثيرة هذه البطء الشديد، وإغفال الجانب العملى (مثل درجة الجودة النهائية للرسم، سعة وحدات الذاكرة، حجم محرك الأقراص)، أما بالنسبة إلى برنامج Photoshop فكأنه قد تم إعداده لتلافى مثل هذه العيوب، فنجد أن درجة الجودة النهائية للعمل مرتفعة (فى كثير من الأحيان مثالية) وسعة وحدات الذاكرة منخفضة، بالإضافة إلى تحسين إمكانياته إلى حد كبير بعد كل إصدار جديد له.

مبادئ الرسم والتصميم فى برنامج: PhotoShop

من أهم خصائص برنامج PhotoShop البساطة وعدم التعقيد، فنجد أن به أداتين رئيسيتين للرسم وهما: أداة Pencil وأداة Brush، هذا إلى جانب

عدد آخر من الأدوات الخاصة بالتحريك، هي: Burn و Blur و Smudge و Dodge و Sharpen (وستجد في الشكل - توضيحاً لذلك).

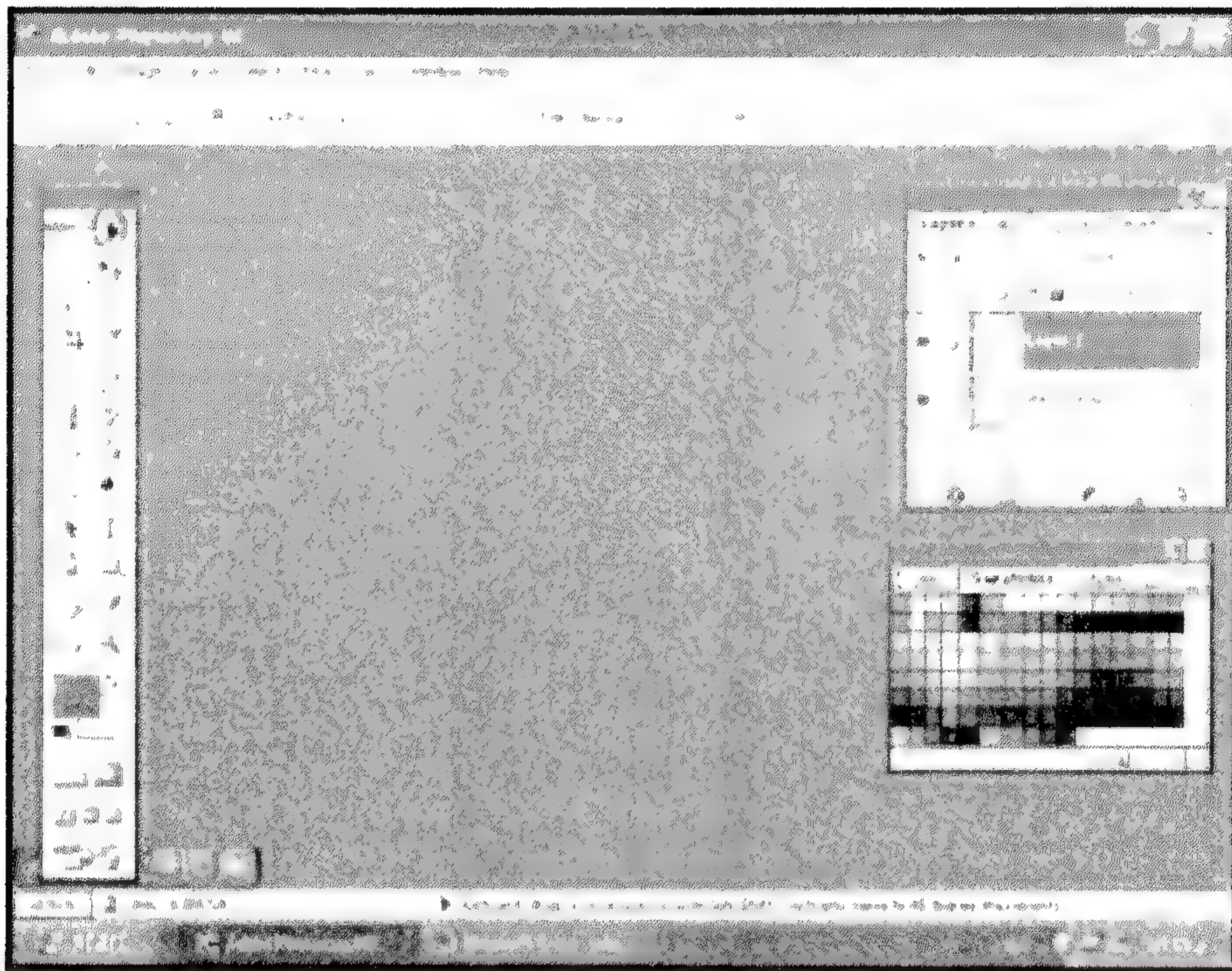
وكما هو الأمر بالنسبة لمختلف برامج الكمبيوتر المألوفة لنا الآن سنلاحظ وجود مستطيل خاص بأدوات البرنامج، يحوى عدداً من الأيقونات، التي يؤدي الضغط على إحداها إلى أداء وظيفة معينة خاصة بالتلوين أو الرسم أو التحرير. هذا بالإضافة إلى احتواء القائمة على عدد من الاختصارات التي يمكن الاعتماد عليها عن طريق استخدام لوحة المفاتيح (الكى بورد)، مثال: الضغط بشكل متكرر على المفتاح الخاص بالحرف B يؤدي إلى الانتقال من استخدام أداة Brush إلى استخدام أداة Pencil.

● إمكانيات التلوين وتحديد نوعية الألوان المستخدمة:

يجب الضغط على مفتاح Shift بالإضافة إلى الضغط على مفتاح الاختصار المرغوب في لوحة المفاتيح للانتقال بين أدوات البرنامج المختلفة. ومن الممكن استخدام عناصر التحكم الموجودة في شريط Options أعلى الشاشة، بل من الممكن أيضاً استخدام الأداة من خلال النقر نقراً مزدوجاً على الأيقونة التي نختارها في مربع الأدوات.

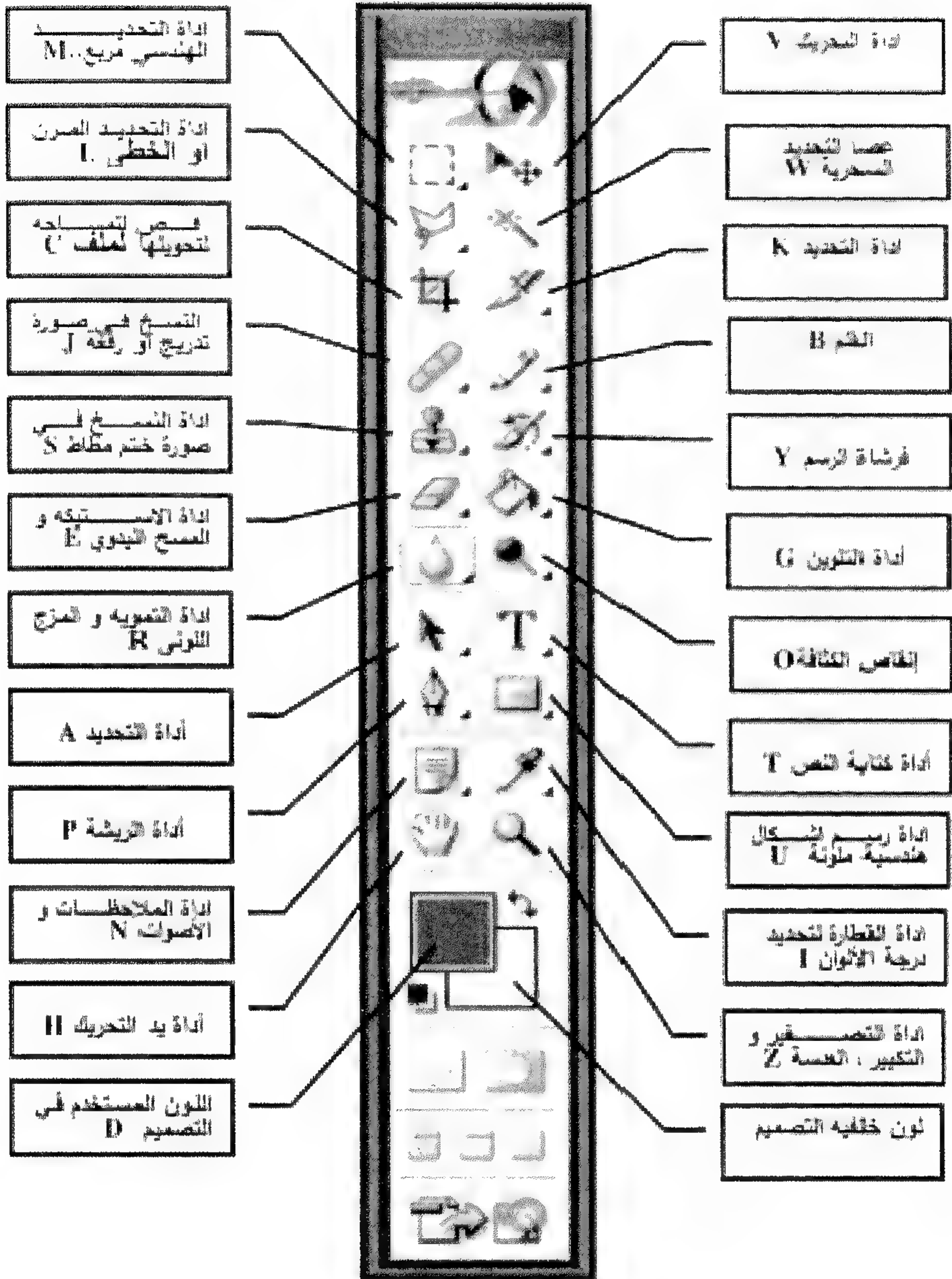
ومن اعتاد استخدام هذا البرنامج في إصداراته القديمة نسبياً، سيلحظ أن هناك بعض التغيير الذي طرأ على بعض الأوامر والأدوات التي كان من المعتاد استخدامها. مثال على ذلك أداة Airbrush قد تم دمجها في شريط Options. وللحصول على نفس النتيجة المعتادة في إصدارات هذا البرنامج القديمة يتم إعداد Airbrush إعداداً مستقلاً عن طريق أداة Brush. ويمكن أيضاً إعداد أداة Airbrush مع Dodge و History Brush و Clone Stamp

نافذة سطح برنامج الفوتوشوب



يوضح الشكل صورة لسطح برنامج الفوتوشوب بأدواته المختلفة ومحتوياته المتعددة التي تهيئ بيئة النشاط والعمل الفني.



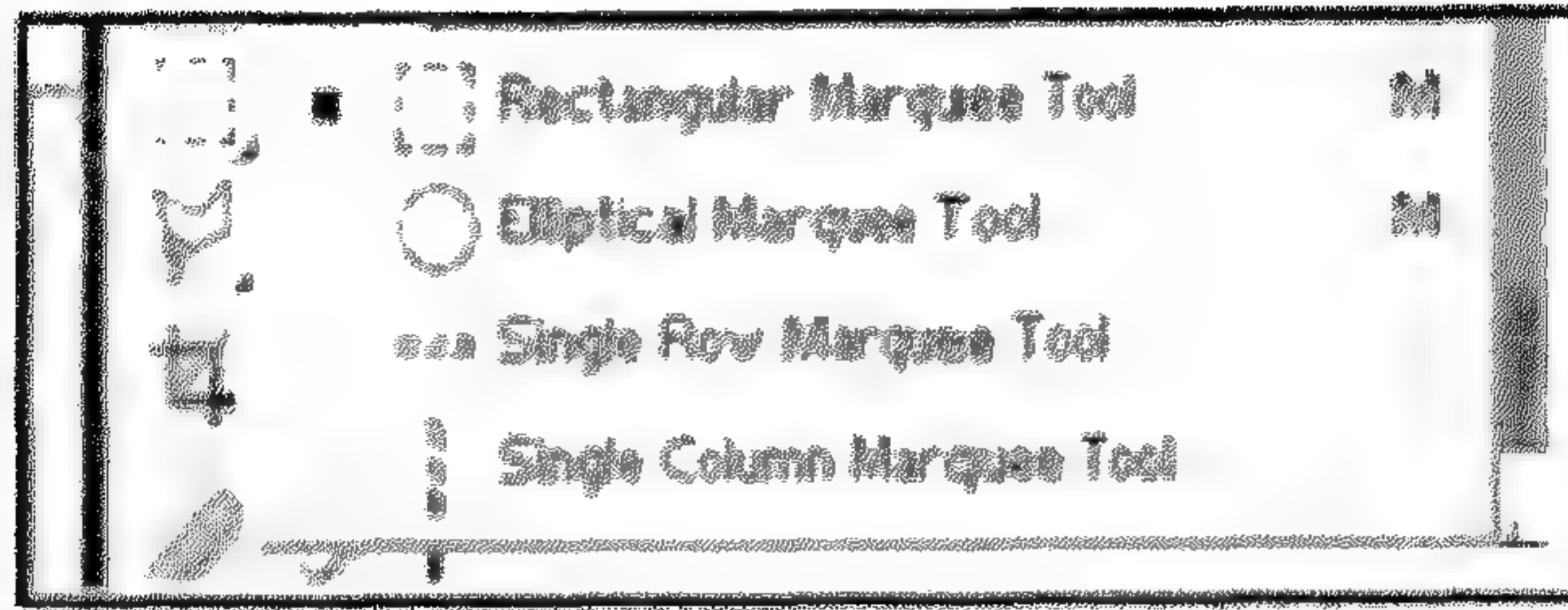


مسطرة الأدوات في برنامج الفوتوشوب

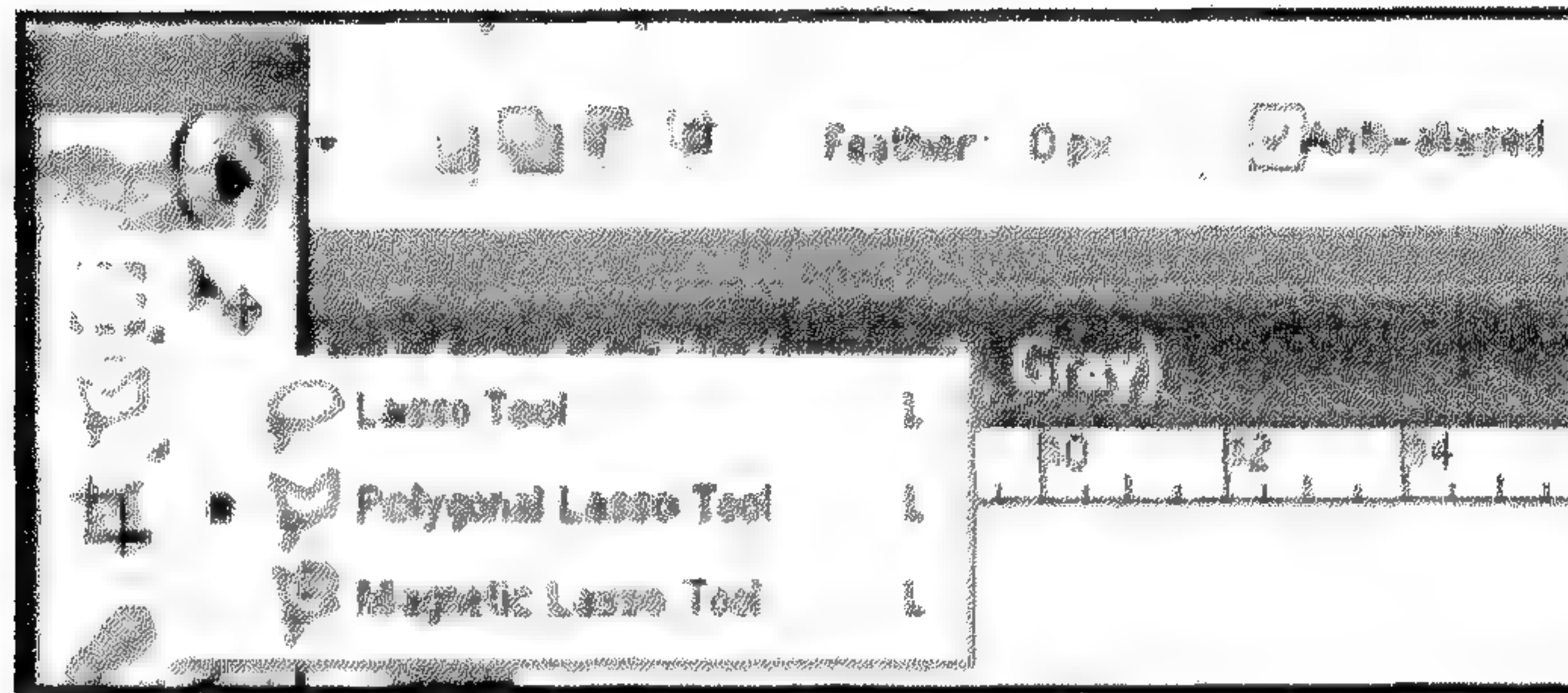
بعض السمات المميزة لاستخدام برنامج أدوبي فوتوشوب:

- 1 - مستويات متعددة من التراجع والتكرار multiple levels of undo and redo .
- 2 - تحرير النصوص بمرونة عالية مع مستويات متطورة من الرموز edit-able text with character - level formatting .
- 3 - مرونة عالية فى التحكم فى الألوان وإدارتها Flexible and precise color management controls .
- 4 - دعم قنوات الألوان بحيث يجيب على تساؤلات واحتياجات المستخدمين بالإضافة إلى الإضافات الجديدة التى تتمثل فى مجال واسع من أدوات العمليات وأدوات جديدة للقياس والتحديد الدقيق مما يحسن تصميم الرسوم .
- 5 - القدرة على فتح العديد من الملفات فى نفس الوقت، مع إمكانية فتح نفس الملف المفتوح على برنامج الفوتوشوب فى برنامج آخر فى نفس الوقت .
- 6 - الإمكانية العالية فى ترشيح الألوان وتحويل نظام الألوان، مع إمكانية فصل الألوان، وكذلك تحديد النقاط المتميزة باللون الواحد .
- 7 - الإمكانية العالية والمتعددة فى إضافة التأثيرات المتعددة على الأشكال والصور من خلال الفلاتر المتعددة التى يحتوى عليها البرنامج، والتى تتيح تغيرات فى الشكل فنيا، كأن يظهر الشكل الفوتوغرافى وكأنه مرسوم يدويا بالألوان المائية، أو تحويل الهيكل العام للشكل من صورته المسطحة إلى الصورة الدائرية والمقعرة أو المحدبة . .

- 8 - الإمكانية العالية فى تحسين الرسم وتصحيحه من الحواف وضبط عمق الألوان ودرجة التشبع من خلال أدوات البرنامج المتعددة التى تتحكم وتسيطر على المعطيات البصرية للرسوم والصور.
- 9 - يعمل هذا البرنامج على توفير إمكانيات مرنة فى تحريك الرسم بشكل كلى أو جزئى لتدويره محوريا أو عمل مرآة له أو نسخه فى زاوية ما بشكل مرن مع إمالاته بأوضاع لانهائية.
- 10 - يحتوى البرنامج على أدوات متعددة لمعالجة الصور والرسوم بخصائص متعددة.
- 11 - الإمكانية المرننة فى عمل الرسوم فى صورة طبقات مع حجب الأجزاء من الرسم وعمل المسارات مع التسجيل الآلى لمراحل الرسم والتأثيرات التى تجرى عليه.
- 12 - إمكانية إعداد الصورة بخصائصها المتعددة بحيث تصلح لاستخدامها عبر شبكة الإنترنت.
- 13 - كما يحتوى البرنامج على قائمة التعليمات التى تعمل على مساعدة المستخدم للبرنامج بشكل فوري.
- 14 - يحتوى البرنامج على أدوات متعددة للرسم تتيح إمكانية عالية من حيث تنفيذ الأفكار التصميمية والتى منها التالى:
- * فرشاة الرسم بخصائصها المختلفة من حيث السمك والتأثيرات المختلفة الفنية.
- * أدوات متعددة فى خصائص التحديد للرسوم المختلفة الهندسية والحرّة والمركبة، والتى تتيح إمكانيات البدء فى أوامر التلوين والقص أو النسخ أو التكرار أو التكبير أو التصغير..

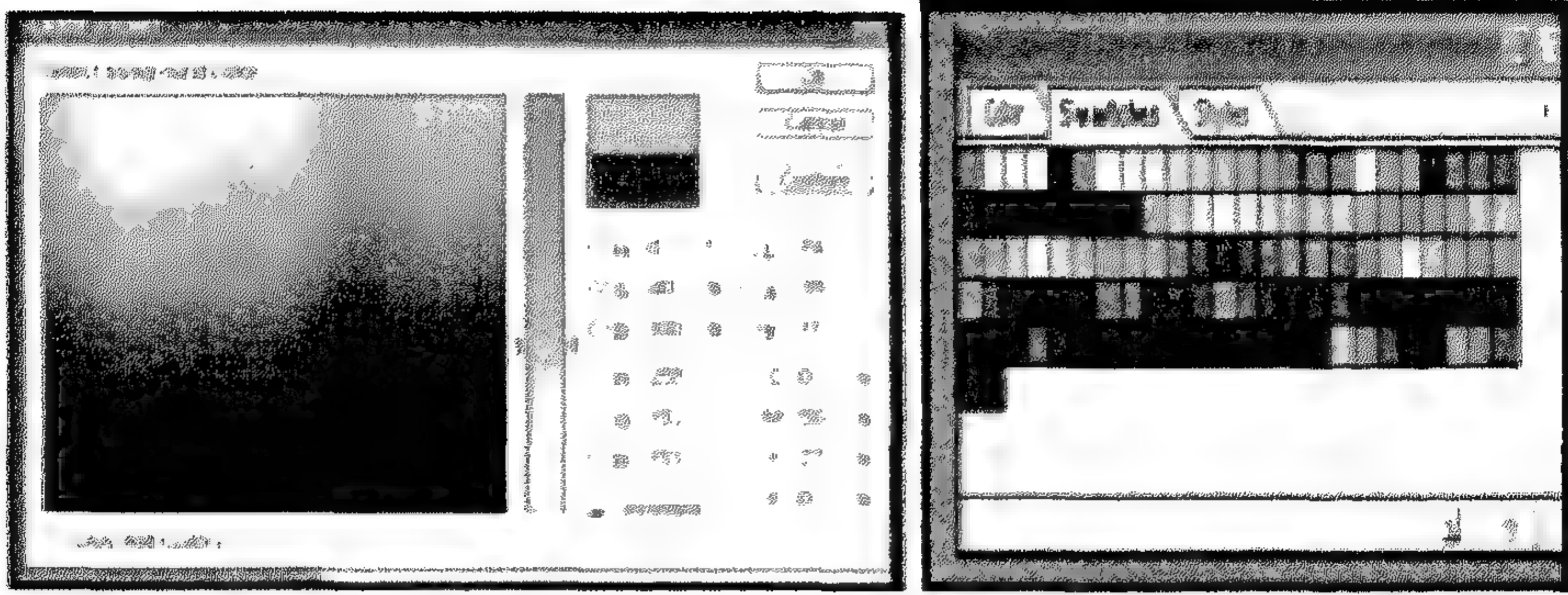


يوضح الشكل أدوات تحديد الرسوم الهندسية



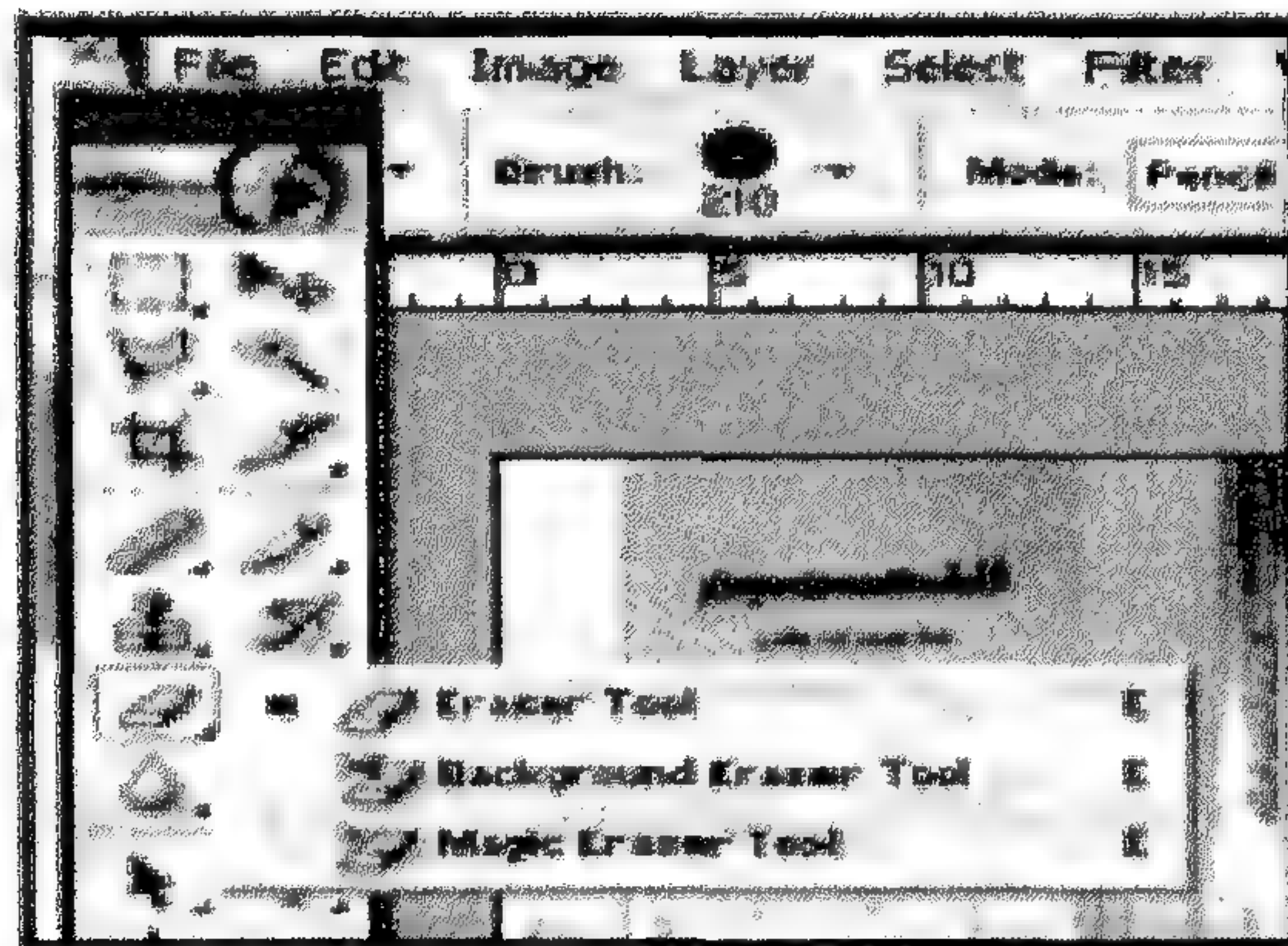
يوضح الشكل أدوات تحديد الرسوم الحرة

* كما يحتوى البرنامج على علب تلوين متعددة حسب النظم المراد التلوين بها، مع إتاحة فرصة لالتقاط الألوان المرادة من البرنامج أو من الرسوم المدخلة إلى البرنامج، كما يتيح البرنامج إمكانية إنشاء مجموعات لونية خاصة لاستخدامها فى التعامل مع الرسم بمساعدة الأدوات الهندسية التى يتيحها صندوق الأدوات بالبرنامج.



يوضح الشكل بعض النماذج لدواليب الألوان بدرجاتها المتعددة فى برنامج الفوتوشوب والتي تُجرى من خلالها التطبيقات التشكيلية المتعددة.

* كما يتيح البرنامج أدوات المسح والإزالة (بالأستيكة) بتأثيرات وخصائص فنية متعددة تثرى التشكيل الفنى.



يوضح الشكل إمكانيات أدوات الإزالة والمسح بالأستيكة الموجودة بمسطرة الأدوات بالبرنامج

برنامج الفوتوشوب ومحتوياته User Interface :

نستعرض فى هذا الجزء صندوق الأدوات والألواح والقوائم المختلفة فى البرنامج والتي من خلالها يتم استخدام البرنامج فى المشروع التصميمى أو الفنى التشكىلى وهى كما يلى :

مسطرة الأدوات (صندوق الأدوات) (Tool Box) :

يحتوى صندوق الأدوات على العديد من الأدوات فى شكل رموز لكل منها استخدام معين فى برنامج Photo Shop وعند الضغط على أى أداة من هذه الأدوات نلاحظ تغير لون الخلفية إلى اللون الأبيض مما يعنى أنها فى حالة استعداد للاستخدام، ونلاحظ وجود سهم صغير أسود بجوار بعض هذه الأدوات مما يعنى أن هذه الأداة تحتوى على مجموعة من الأدوات الفرعية والتي تقوم بنفس وظيفة الأداة الرئيسية ولكن بشكل مختلف. ولاختيار أحد هذه الأدوات الفرعية نقوم بالضغط على الأداة الرئيسية باستخدام الماوس فتظهر لنا الأدوات الفرعية التى تدرج تحت هذه الأداة ونضغط عليها بالماوس للبدء فى استخدامها.

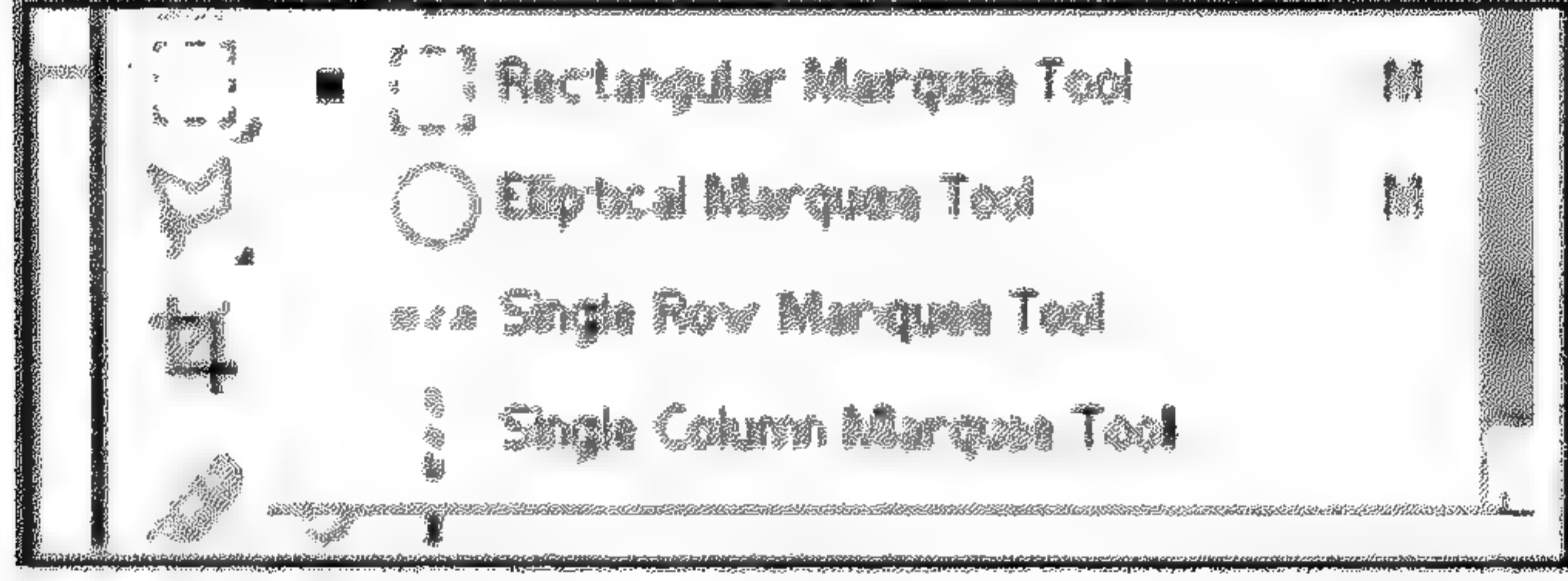
وتتضمن مسطرة الأدوات:

- * أدوات التحديد.
- * أدوات الرسم والتأثير الفنى التشكىلى.
- * مربعات اختيار اللونين الأمامى والخلفى.
- * أدوات العرض.



أداة (التحديد) (M) Marquee Tool :

وهى تقوم بعمل تحديد (Selection) لجزء معين بالصورة، والتي من خلالها يمكن إجراء العمليات المختلفة وكذلك استخدام باقى الأدوات على هذا الجزء المحدد.



يوضح الشكل أدوات تحديد الرسوم بخصائصها المختلفة (Marquee Tool)

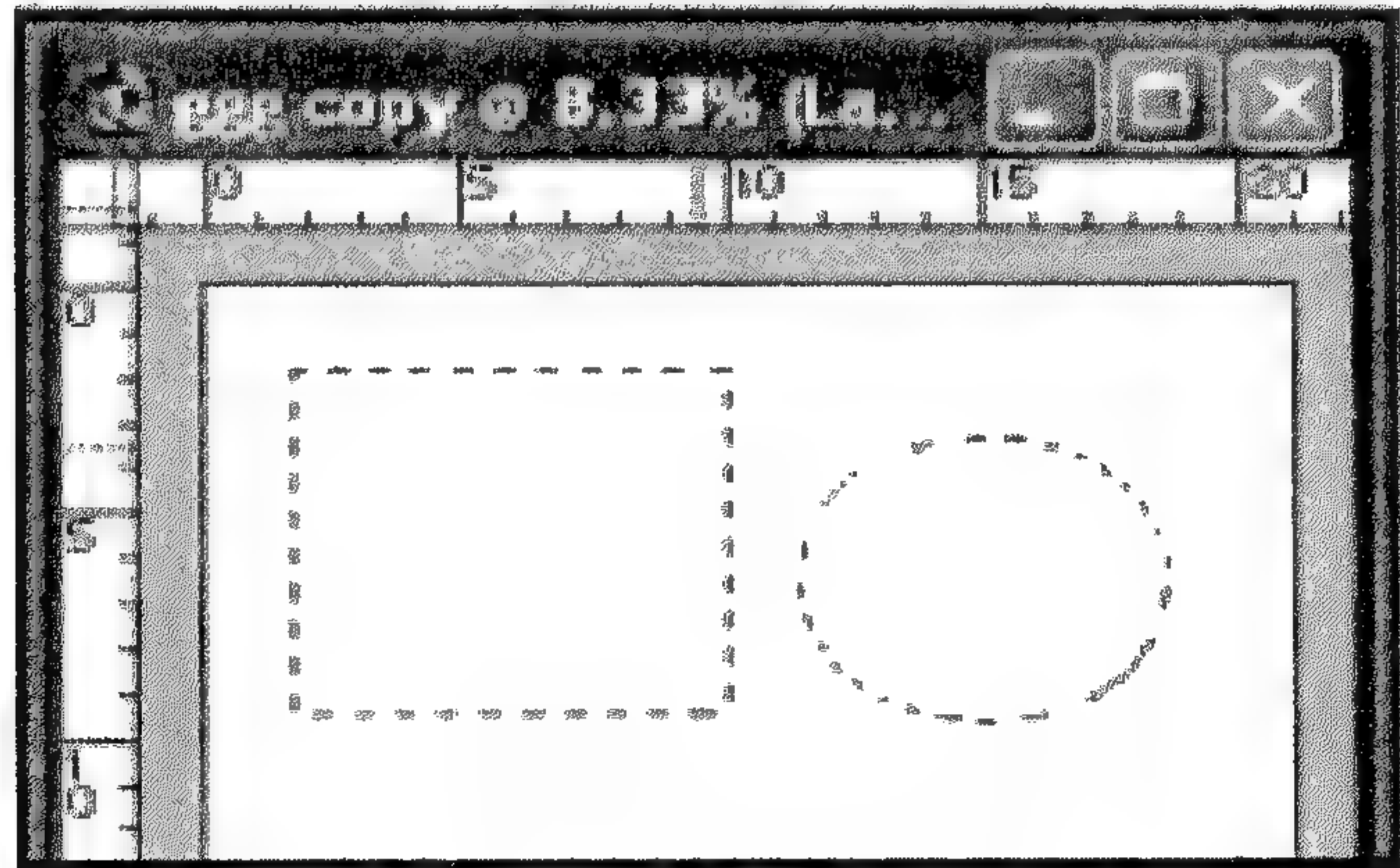
والأداة الرئيسية تقوم بعمل تحديد على شكل مستطيل أو مربع، فإذا قمنا باستخدام الماوس فقط عند استخدام هذه الأداة فإننا نحصل على تحديد على شكل مستطيل، أما إذا أردنا الحصول على تحديد على شكل مربع فإننا نقوم باستخدام الماوس أيضا ولكن مع الضغط على الزر Shift أثناء عملية التحديد.

وتحتوى هذه الأداة على مجموعة من الأدوات الفرعية والتي تقوم بعمل تحديد (Selection) أيضا ولكن بأشكال مختلفة.

* **الأداة الفرعية الأولى:** تقوم بعمل تحديد على شكل بيضاوى، كما يمكن تغيير الشكل البيضاوى إلى شكل دائرة وذلك باستخدام نفس الأداة الفرعية ولكن مع الضغط على الزر Shift أثناء عملية التحديد.

* **الأداة الفرعية الثانية:** وهى تقوم بعمل تحديد لخط أفقى.

* **الأداة الفرعية الثالثة:** وهى تقوم بعمل تحديد لخط رأسى.



شكل يوضح أنماط التحديد المختلفة (Selection)



أداة التحديد والقطع Crope Tool:

وهى أداة القطع وتستخدم لقطع جزء معين من الصورة، حيث نقوم بتحديد جزء معين من الصورة باستخدام هذه الأداة، فنلاحظ وجود تحديد يحتوى على أسهم موجودة على حدود هذا ال Selection والتي يمكن من خلالها التحكم فى مساحة وحجم التحديد سواء بالزيادة أو النقصان، كما يمكن من خلالها أيضا تغيير اتجاه هذا الجزء.



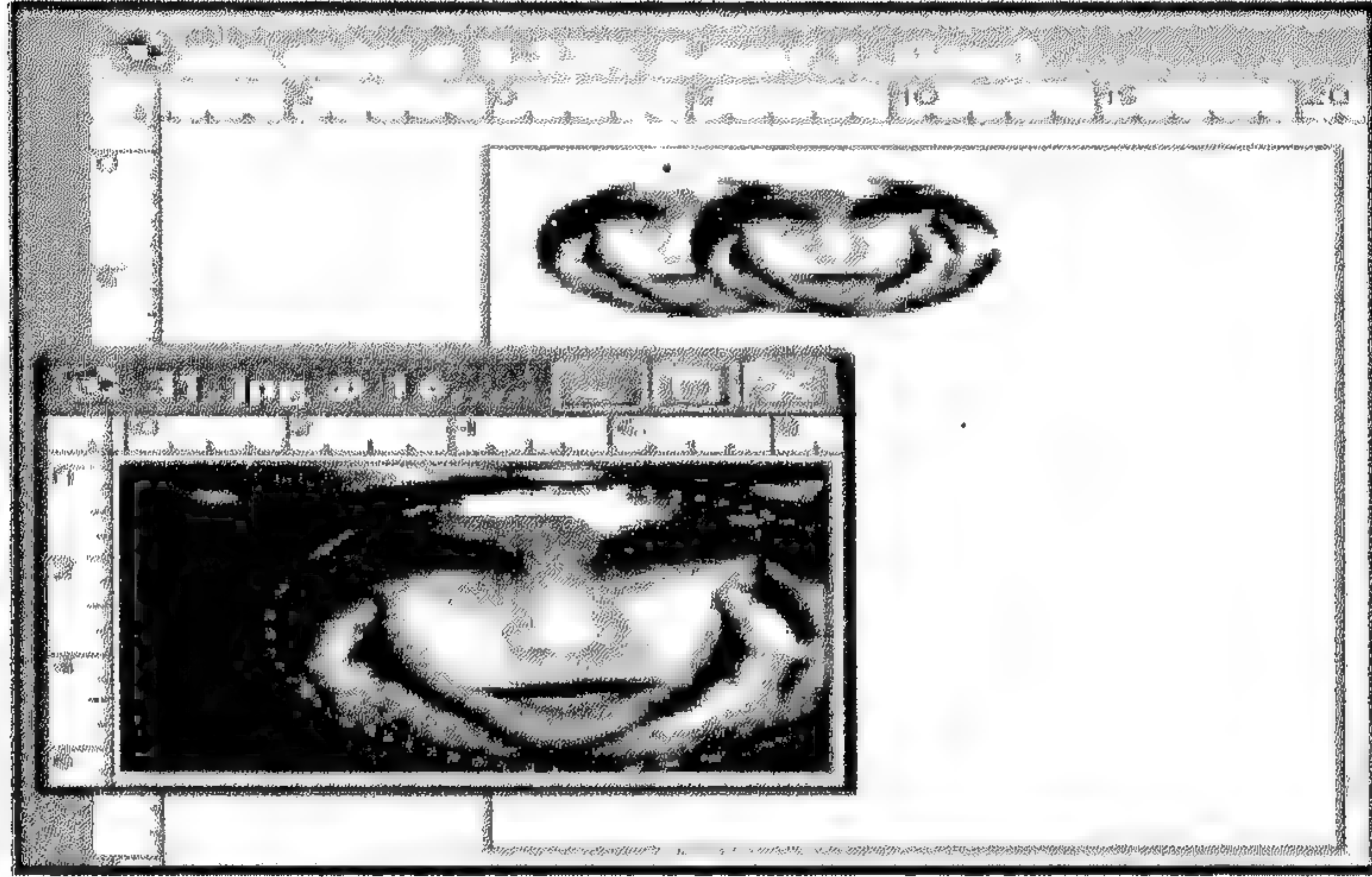
شكل يوضح تسلسل عملية قص حواف الصورة بواسطة أداة القص Crope Tool

فمثلا: قد نجد رسوماً أو مساحة ملونة زخرفية حول الصورة الأصلية والتي نقوم بالعمل عليها بواسطة برامج ال Photo Shop ولكى يتم التخلص من هذه الزيادة والموجودة حول الصورة الأصلية فإننا نقوم بعمل تحديد حول الصورة الأصلية فقط باستخدام الأداة الفرعية Crope Tool ونضبط ذلك التحديد بحيث يحتوى على الصورة الأصلية فقط وذلك باستخدام الزوايا المتعددة والموجودة على حدود هذا التحديد ثم نقوم بالضغط على الزر الأيسر للماوس مرتين داخل الصورة الأصلية فيقوم البرنامج تلقائيا بإزالة جميع الأجزاء الخارجة عن منطقة التحديد.



أداة التحريك Move Tool (V):

وتعمل هذه الأداة على تحريك الصورة في جميع الاتجاهات وذلك بواسطة الضغط عليها باستخدام الماوس مستخدماً هذه الأداة، حيث تتيح هذه الحركة إمكانية الوصول إلى جزء معين لإجراء بعض التعديلات عليه من خلال استخدام الأدوات المختلفة.



شكل يوضح تسلسل عملية نسخ وتكرار الصورة بواسطة

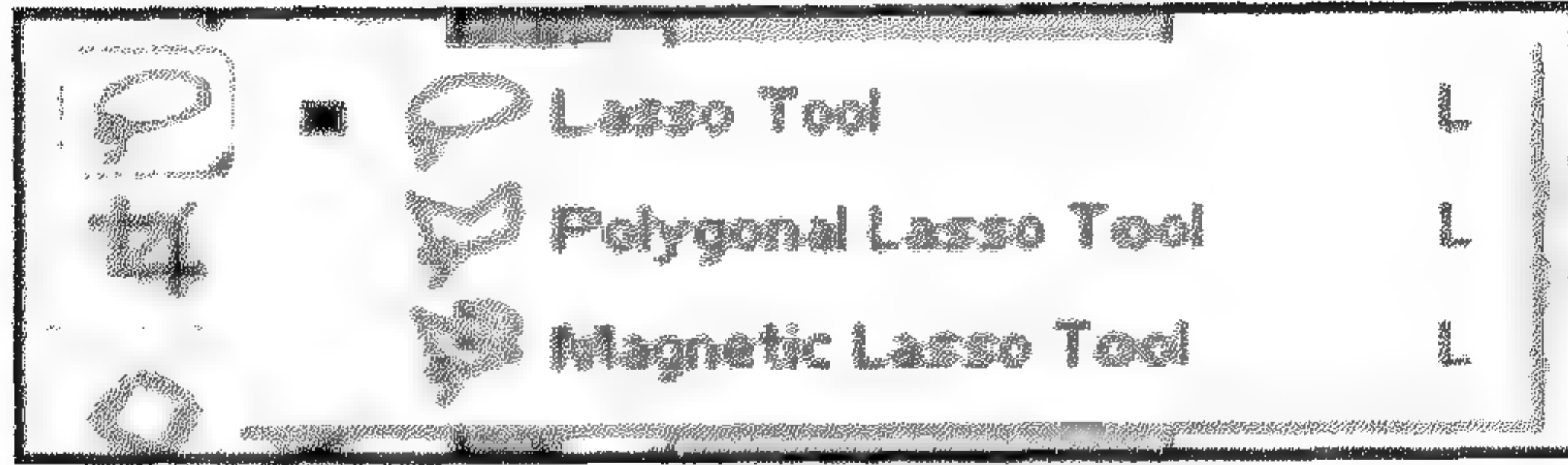
أداة التحريك Move Tool

وتتيح هذه الأداة النسخ والتكرار للأشكال المطلوبة في العمل التصميمي بالضغط على ALT ثم سحب الشكل المحدد بأداة التحريك باستخدام الماوس حسب الرغبة في المكان المحدد.



أداة حبل التحديد Lasso Tool (L):

وتعمل هذه الأداة على عمل تحديد حر، أي أنه لا يتخذ شكلاً محدداً، ويمكن عمل هذا التحديد باستخدام الماوس، وتتضمن هذه الأداة مجموعة من الأدوات الفرعية.



يوضح الشكل أداة حبل التحديد الحرة Lasso Tool، والأدوات الفرعية المندرجة تحتها لتحديد الرسوم بخصائص متنوعة.

وإذا أردنا إخفاء جزء أو شكل معين من الصورة فإننا نقوم بعمل تحديد حول هذا الشكل باستخدام أداة الـ Lasso Tool مع الضغط على الماوس، ثم نضغط قائمة Edit ونختار الأمر Fill ثم OK فنلاحظ اختفاء هذا الشكل من على الصورة ومكانه قد تلون بنفس لون الخلفية والموجودة بمربع Fore ground color مع وجود التحديد الذي قمنا بعمله مسبقاً، وللتخلص من هذا التحديد نضغط قائمة Select ونختار الأمر Deselect أو نضغط بالماوس داخل التحديد مرة فيختفى التحديد السابق.



يوضح الشكل أداة حبل التحديد الحرة Lasso Tool، وإمكانياتها في الالتفاف حول الشكل بمرونة لتحديده لاتخاذ إجراءات التطبيقات المطلوبة عليه فنياً (القص، التحريك، النسخ، الملء بالألوان، استخدام أوامر الفلاتر، التكبير والعكس...).

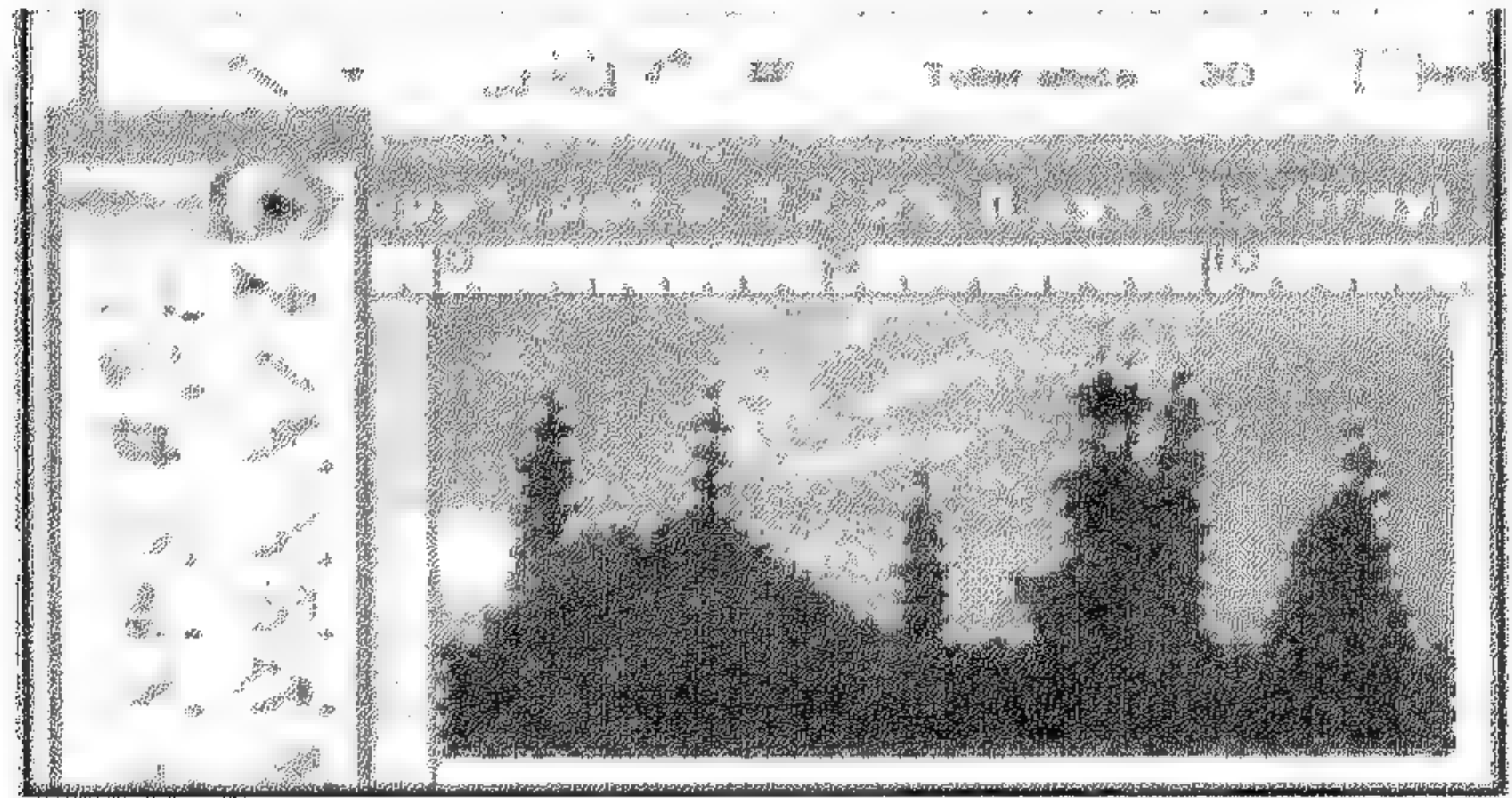
* **الأداة الفرعية الأولى:** وتعمل هذه الأداة على عمل تحديد أيضا ولكن هذا التحديد يكون في صورة نقط تمثل زوايا تجمع بين أضلع التحديد والمحيط بالشكل ويمكن التحكم في أماكن وجود هذه الزوايا من خلال الماوس.

* **الأداة الفرعية الثانية:** وهي تستخدم لتحديد لون معين بالصورة، ولكي نقوم بعمل تحديد لأحد الألوان الموجودة بالصورة فإننا نقوم أولا باستخدام أداة التكبير Zoom Tool حيث يمكن من خلالها تكبير الجزء المراد تحديده حتى يصبح أكثر وضوحا وعلى درجة عالية من الدقة عند عمل التحديد فيعمل البرنامج تلقائيا على عمل تكبير لهذا الجزء، وبواسطة الأداة الفرعية Lasso Tool نقوم بعمل تحديد حول ذلك اللون، ولإعادة الصورة إلى حجمها الطبيعي نختار الأداة Zoom Tool مع الضغط على الزر Alt مع الضغط مرتين بالماوس داخل الصورة فتعود الصورة إلى حجمها الطبيعي.



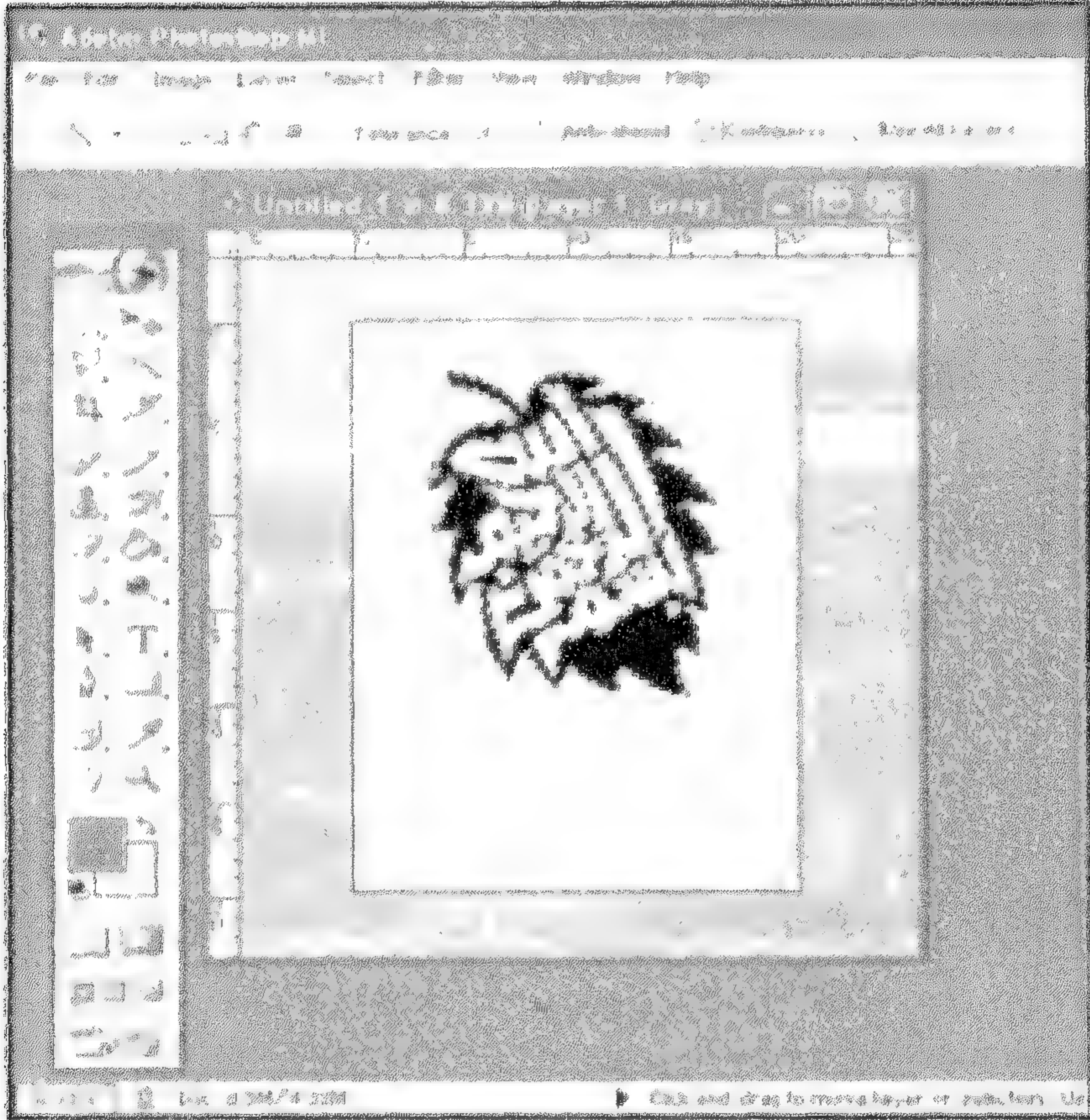
أداة العصا السحرية (W) Magic Wand Tool:

وهي تتبع أدوات التحديد حيث تعمل على تحديد اللون من خلال استخدامها والضغط عليها بالماوس.

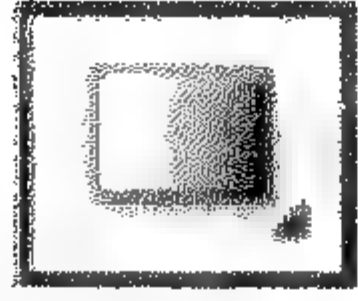


يوضح الشكل أداة عصا التحديد السحرية Magic Wand Tool، وإمكاناتها في الالتفاف حول اللون بمرونة لتحديده لاتخاذ إجراءات التطبيقات المطلوبة عليه فنيا (القص، التحريك، النسخ، الملء بالألوان، استخدام أوامر الفلاتر، التكبير والعكس...)

فمثلا إذا أردنا تحديد أى لون بالصورة فإننا نستخدم هذه الأداة ونضغط بها على ذلك اللون مرة واحدة بالماوس فنجد أن هناك تحديداً حول ذلك اللون، ولإزالة هذا التحديد نفتح قائمة Select ونختار الأمر Deselect أو نضغط بالماوس داخل التحديد مرة فيختفى التحديد السابق.

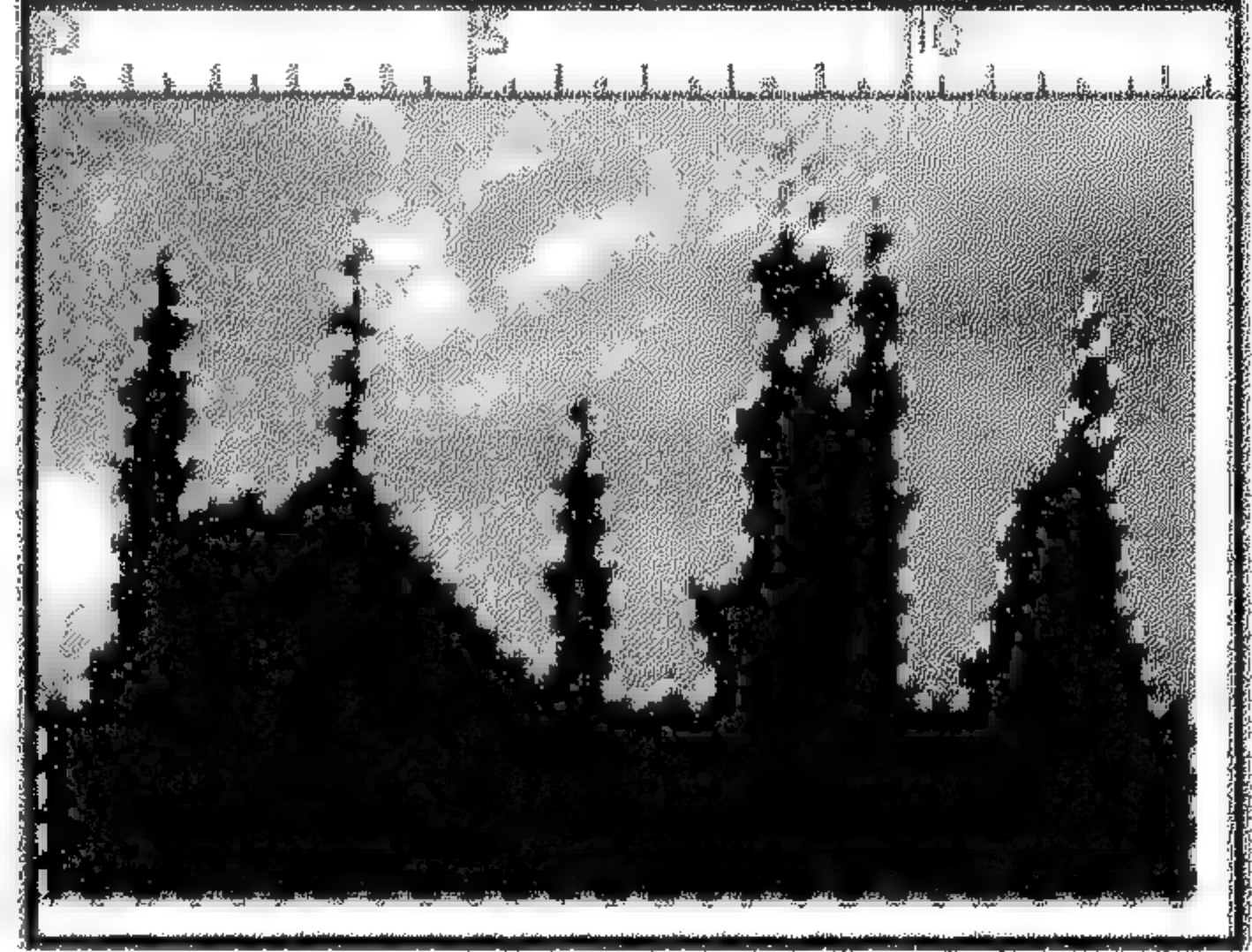
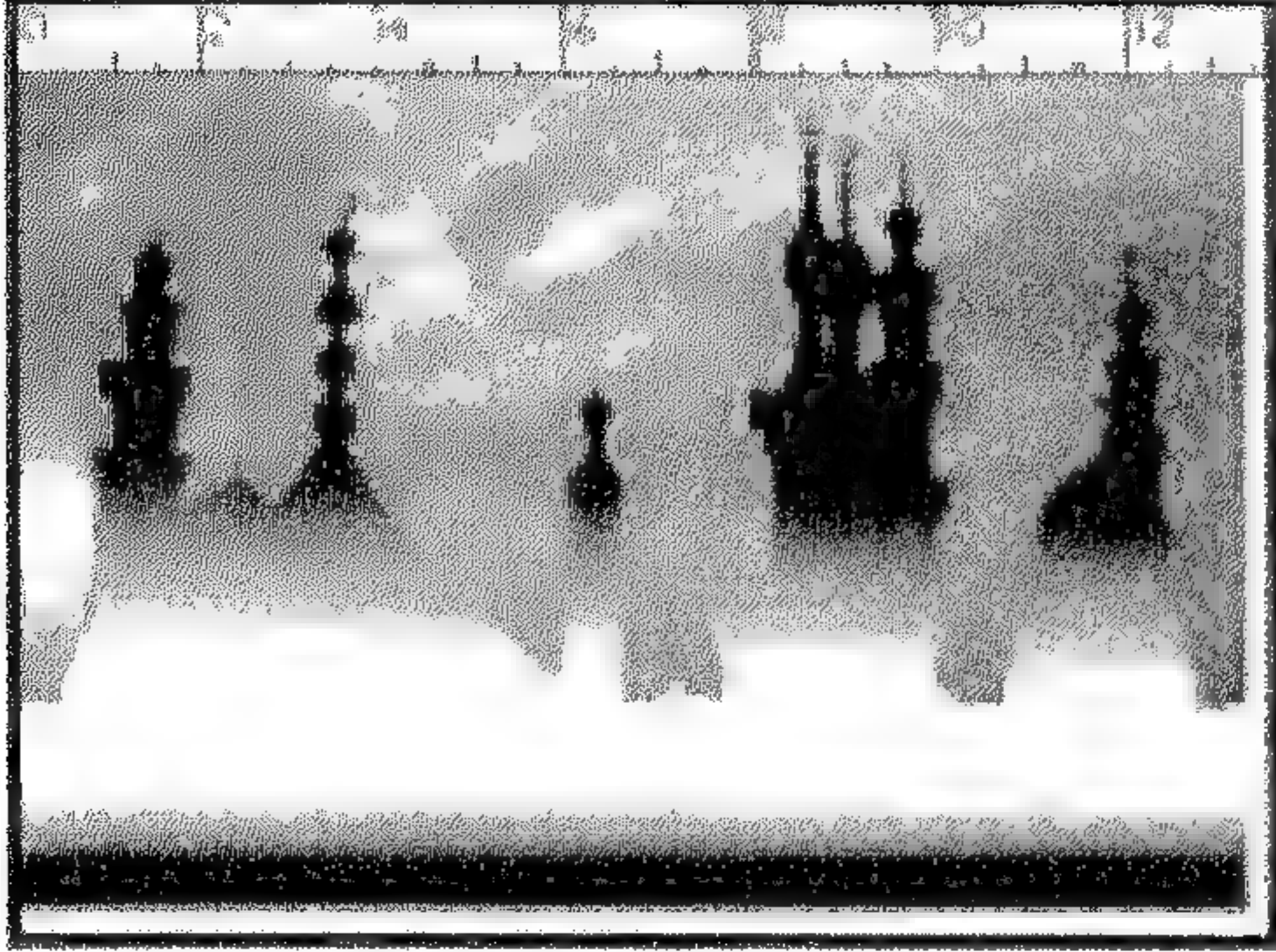


شكل يوضح أنماط التحديد اللونية المختلفة (Selection) داخل مساحات التصميم البينية من خلال استخدام أداة (التحديد) العصا السحرية Magic Wand.



أداة الرش اللوني الـ Air brush Tool (A):

وهي تستخدم لتلوين جزء معين من الصورة بنفس اللون الموجود بمربع الـ Fore ground color وذلك بطريقة الرش.



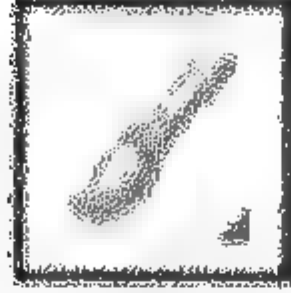
شكل يوضح نتائج أداة الأير براش في ملء المساحة اللونية للشكل المحدد داخل الصورة بالتدرجات الظلية الناعمة في الملمس.

فمثلاً: إذا أردنا تغيير أحد الألوان الموجودة بالصورة فنقوم أولاً بتحديد ذلك اللون باستخدام أداة الـ Magic Wand Tool ثم نختار اللون الجديد من خلال مربع الـ Fore Ground color فنختار اللون الجديد ثم نضغط OK، ثم نختار الأداة الـ Air brush Tool ونبدأ بتلوين الجزء المحدد وذلك عن طريق تحريك الماوس في الاتجاه المراد للتدرج اللوني المطلوب، كما تحتوي هذه الأداة على مجموعة من الخواص المندرجة تحتها، متنوعة في أسلوب التلوين بأداة الأير براش، كأداة الأير براش ذات التلوين المركزي في صورة تدرج دائري، أو في صورة خطين متوازيين ويتم التدرج في اتجاه العمق ومركز الشكل، أو تدرجات من خلال أشكال هندسية مختلفة تعطى إحياءاً بالتجسيم والبروز أو التقعر والعمق.



يوضح الشكل الأدوات الملحقة باستخدام أداة الأيربرش

والتي تعطى تأثيرات فنية متعددة



أداة فرشاة الرسم (B) Pain brush Tool:

وهي تعمل على تلوين أجزاء الصورة ولكن بطريقة الطلاء الناعم وليس بطريقة الرش كما في الأداة السابقة ويتم ذلك من خلال الضغط على الأداة ثم البدء في تلوين الجزء المراد تغيير لونه بواسطة الضغط على الماوس مع التأكيد على ضرورة وجود تحديد Selection حول ذلك اللون.



يوضح الشكل التغيرات التي يمكن إجراؤها على الشكل عند استخدام إمكانيات

التلوين بالفرشاة الحرة والتي تعطى تأثيرات فنية متعددة

كما يمكن الوصول إلى هذه الأداة عن طريق الضغط على مفتاح F5،
أو عن طريق النقر على علامة Brushes الموجودة في الجانب الأيمن من شريط
Options.



- ولاختيار الفرش ذات المواصفات المعدة سابقا: إذا ما قمنا بالنقر بزر
الماوس الأيمن فى إطار الصورة، ستظهر صورة مصغرة من لوحة Brushes
التي تحوى قائمة كبيرة من الفرش التي تم إعدادها مسبقاً، ويمكن أيضاً القيام
بنفس العملية عن طريق النقر على أيقونة Brush الموجودة فى شريط options.



أداة الختم المطاط (S) Rubber Stamp:

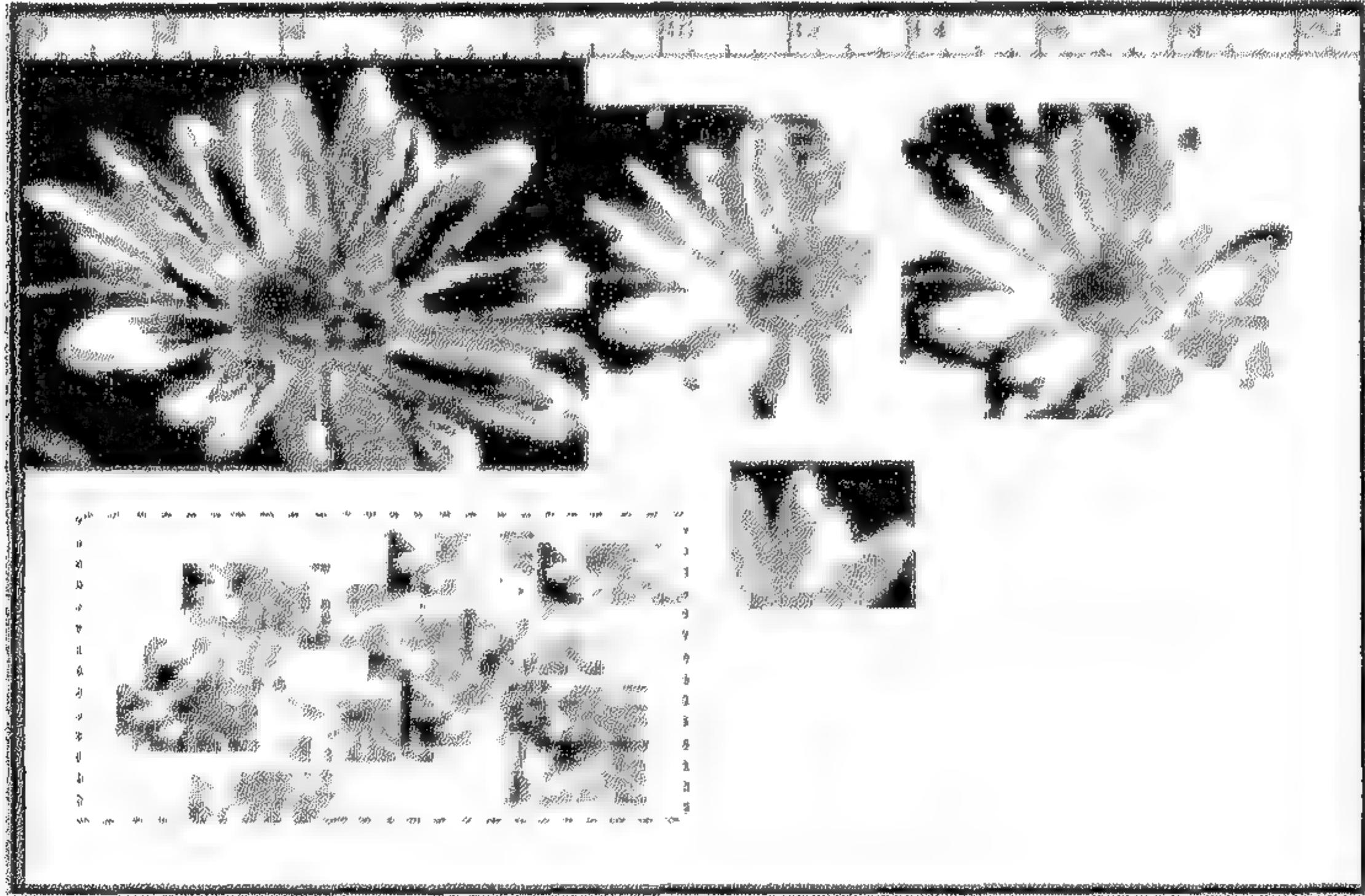
وتستخدم هذه الأداة لأخذ جزء معين من الصورة ووضعه فى مكان آخر
بنفس الصورة أو فى صورة أخرى مع وجود الشكل فى مكانه الأصيلى (أى
عمل نسخة من الشكل الأصيلى ووضعها فى مكان آخر على الصورة أو نقلها
إلى صورة أخرى).

فإذا أردنا أخذ شكل معين من الصورة ووضعها فى مكان آخر بنفس
الصورة فإننا نقوم باستخدام هذه الأداة مع الضغط على الزر ALT، فنلاحظ
تغير شكل الأداة ثم نضغط مرة واحدة باستخدام الزر الأيسر للماوس ثم
نتنقل إلى المكان الجديد ثم نبدأ فى تحريك الماوس بشكل دائرى إلى أن تتضح
صورة الشكل كاملة.



يوضح الشكل التطبيقات التي يمكن إجراؤها على الشكل عند استخدام إمكانيات
النسخ بأداة الختم المطاط Rubber Stamp أو الاسطمبة والتي تعطى نسخاً للأجزاء
المحددة فى المكان المراد جزئياً أو كلياً بصور فنية حرة حسب رؤية المصمم.

أما إذا أردنا وضع العديد من هذا الشكل فى أماكن مختلفة على الصورة الأصلية فإننا نستخدم الأداة الفرعية Rubber Stamp، وذلك من خلال عمل تحديد أو Selection حول ذلك الشكل ثم نفتح قائمة Edit ونختار الأمر Define Pattern ثم نختار الأداة Pattern Stamp ونقف فى المكان الذى نريد وضع الشكل به ثم نبدأ فى تحريك الماوس، فيعمل البرنامج على وضع الشكل فى أكثر من مكان.



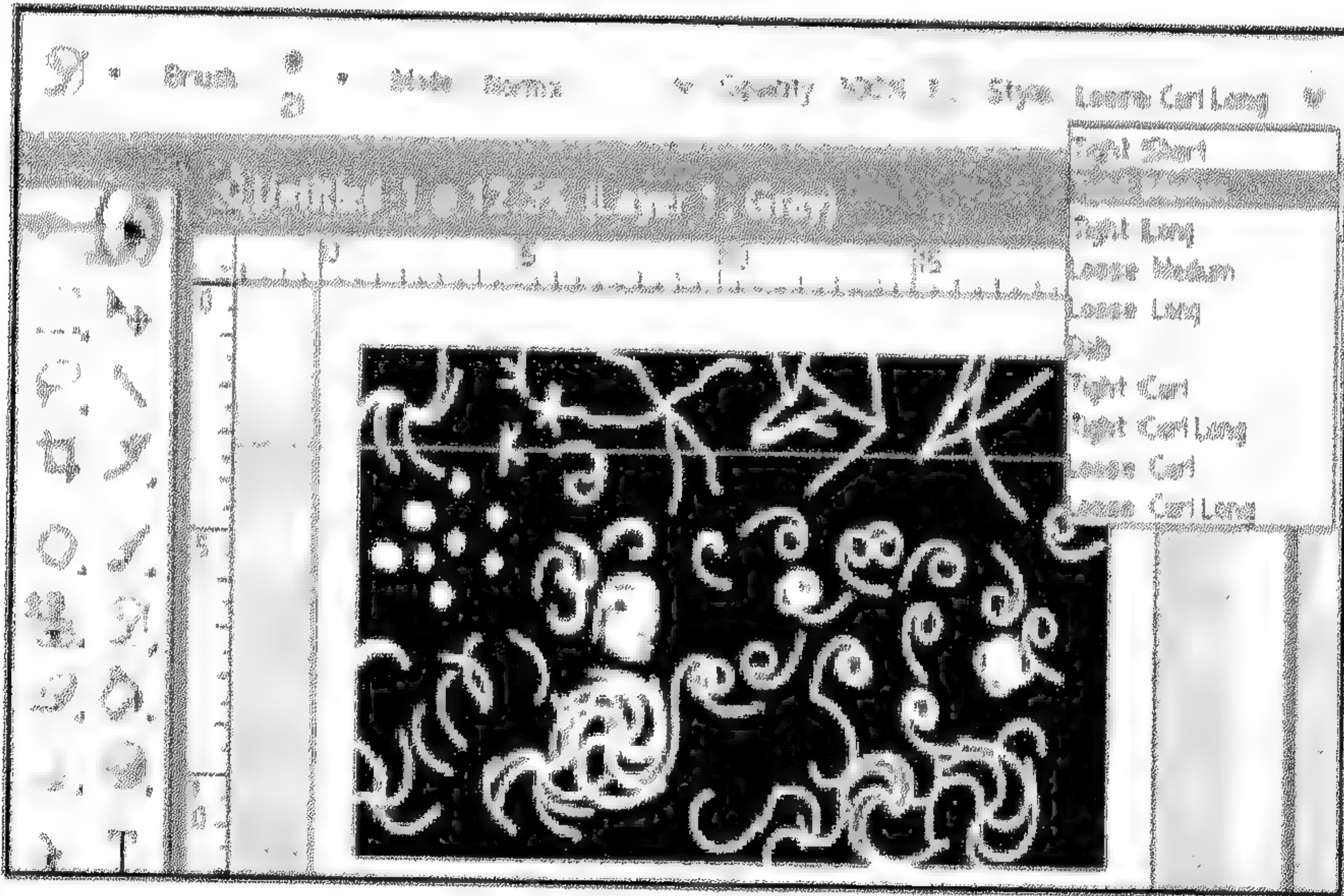
يوضح الشكل التطبيقات التى يمكن إجراؤها على الشكل عند استخدام إمكانيات النسخ بأداة الاسطمة Pattern Stamp والتى تعطى نسخاً للأجزاء المحددة فى المكان المراد فى صورة ثابتة كالمختتم الذى يحوى رسماً محدداً بالتكرار المتعدد بنفس الصورة والألوان مع إمكانية حرة فى التكبير والتصغير للشكل الموجود بالاسطمة والتوزيع للتكرار بصور فنية حرة حسب رؤية المصمم.



أداة الـ History Brush Tool:

وتعمل هذه الأداة على إلغاء جميع الأوامر ومن ثم إلغاء جميع التعديلات التي تم إدخالها على الصورة الأصلية، وذلك عن طريق الضغط على الإضافات والتعديلات الموجودة بالصورة مستخدما هذه الأداة والتي تعمل تلقائيا على إزالة جميع هذه التعديلات.

كما أنها تستخدم أيضا لإعادة أى عملية قمنا بها مسبقا. فمثلا لإعادة الشكل المكرر إلى الصورة مرة أخرى أولا نفتح قائمة History ثم نضغط مرة أخرى بجوار الخانة المسماة Pattern Stamp إلى أن تظهر لنا أداة الـ History Brush Tool في الخانة المجاورة لها ثم نتحرك بالماوس على الجزء الذي قمنا بإزالته من قبل فيظهر لنا الشكل مرة أخرى.



شكل يوضح أساليب متعددة وأنماطًا يمكن استخدامها من خلال أداة History

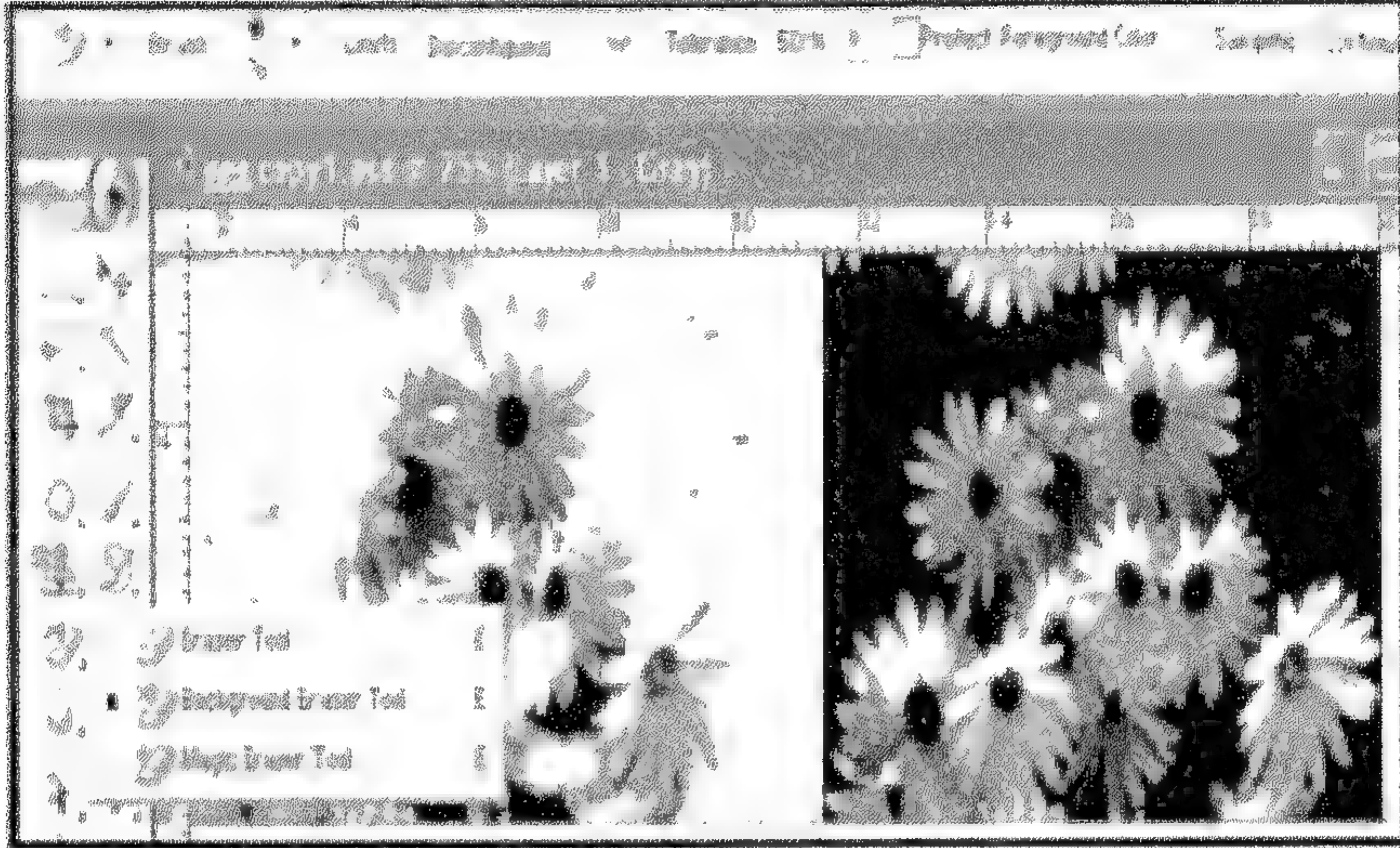
Brush





أداة المحاة أو الاستيكة الـ Eraser Tool (E)

وهي تستخدم لمسح أى جزء نريد إزالته من على الصورة.



شكل يوضح طريقة عمل الأستيكة لمسح أى جزء من التصميم أو الصورة بأساليب متنوعة تبعا للخصائص المدرجة تحت صندوق المحاة والتي بها خاصية المسح فى صورة محددة لأحد الألوان بالتصميم كالأرضية مثلا، أو المسح بشفافية جزئية على الأطراف أو للأشكال ككل والعديد من خواص المسح والإزالة التى قد تلهم المصمم بتأثيرات فنية متعددة عند تجربتها فى التصميم.

فمثلا: إذا أردنا إزالة شكل معين من الصورة نقوم باختيار أداة الـ Eraser Tool ونقوم بتحريك الماوس مع الضغط عليه عند ذلك الشكل، فنجد أن الأداة تقوم بمسح هذا الشكل مع ملاحظة وجود خلفية بيضاء مكان هذا الشكل، وللتخلص من هذا اللون الأبيض فإننا نقوم بتغيير لون الخلفية من مربع الـ Fore ground color وذلك من خلال الضغط عليه مرة واحدة بالماوس ثم ننتقل إلى الصورة الأصلية ونضغط مرة واحدة على لون الخلفية والموجودة بالصورة الأصلية ثم نضغط OK ثم نستخدم أداة Eraser Tool مرة أخرى

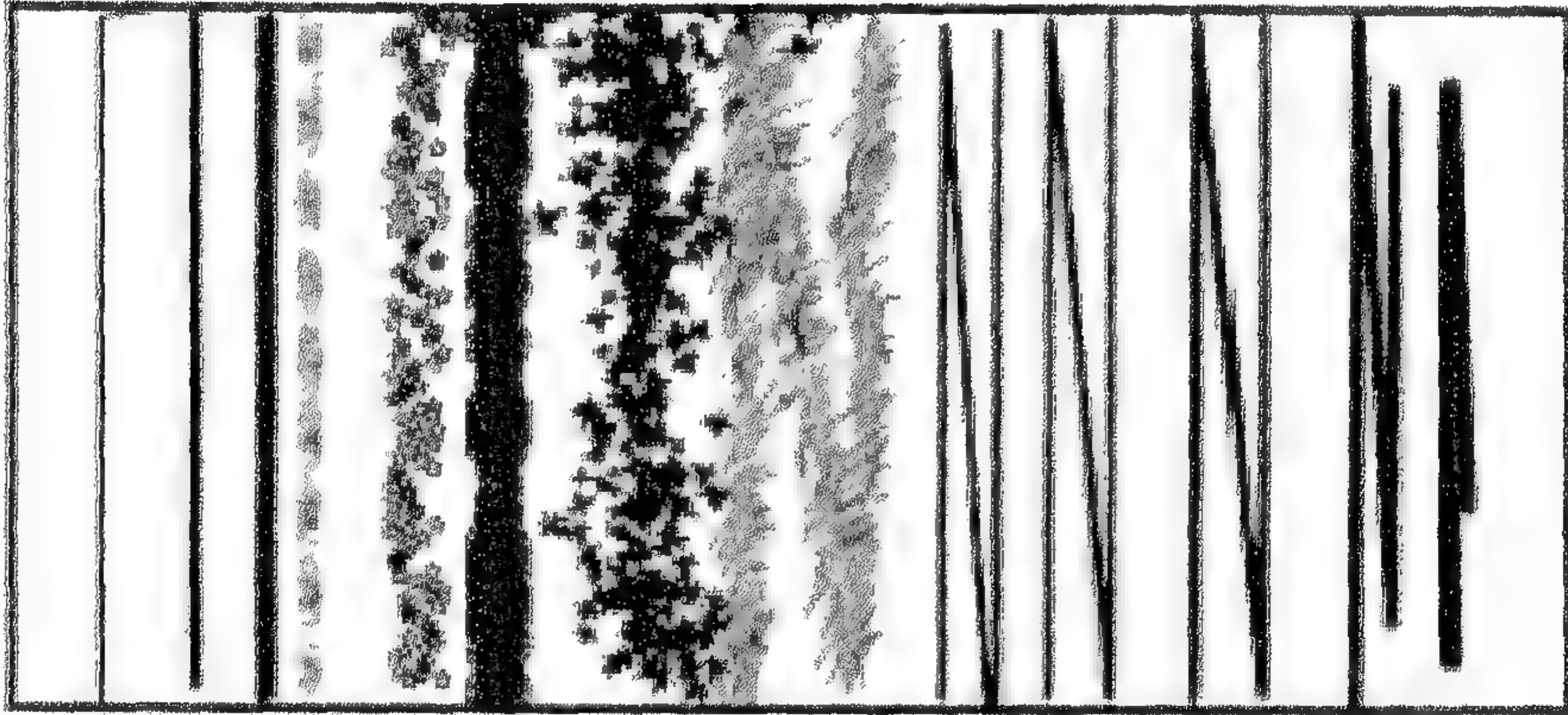
بنفس الطريقة السابقة وعلى نفس المكان فيختفى اللون الأبيض ويتلون بنفس لون الخلفية والموجودة بمربع الـ Fore ground color.



أداة القلم الـ Pencil Tool (Y):

وتستخدم هذه الأداة لرسم الأشكال الحرة وذلك من خلال استخدام هذه الأداة مع الاستمرار في الضغط على الماوس وتحريكها للحصول على الشكل المطلوب (الرسم المطلوب).

الأداة الفرعية (أداة الخطوط) Line Tool: وتعمل هذه الأداة على رسم الخطوط المستقيمة في جميع الاتجاهات وذلك بنفس اللون الموجود بمربع الـ Fore ground color.

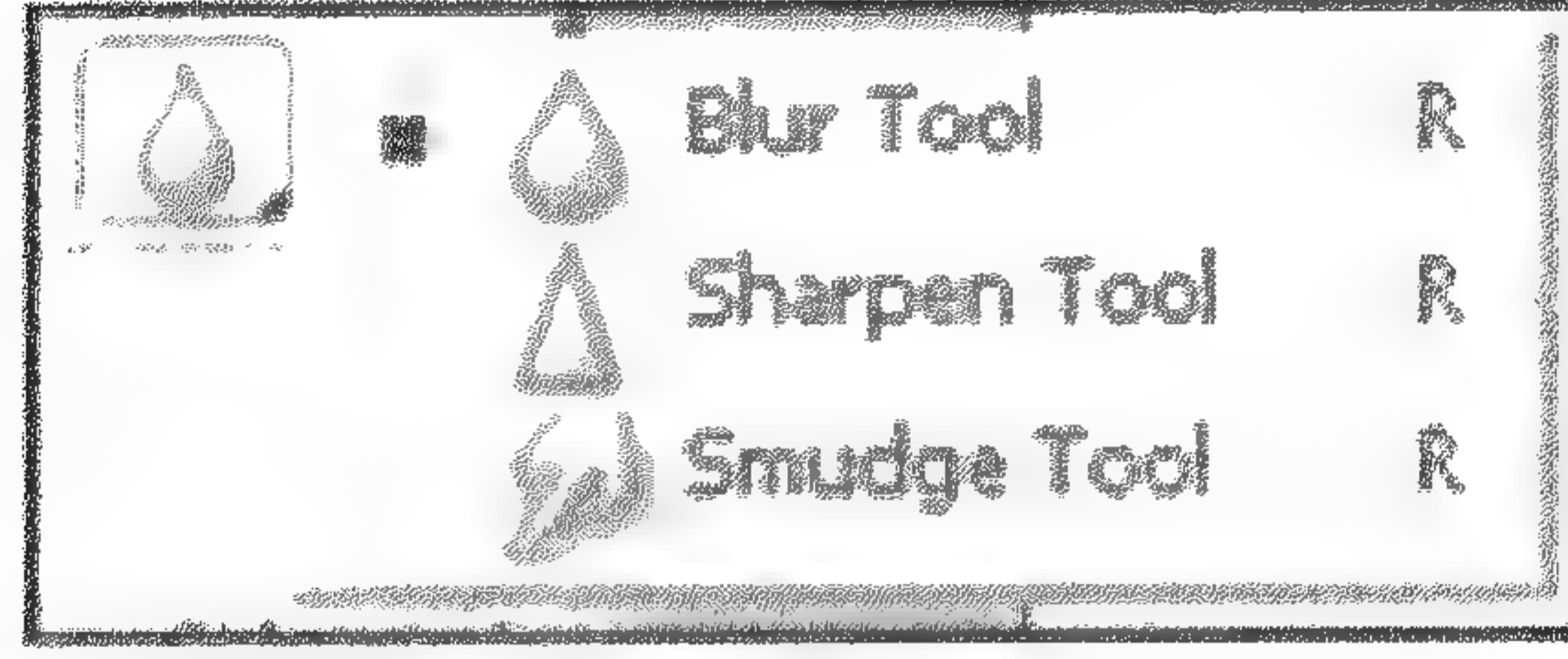


شكل يوضح أنماطاً متنوعة من الخطوط التي يمكن الحصول عليها لاستخدامها في التصميم من أداة القلم Pencil Tool، والتي تثرى المصمم بالأفكار المتعددة.



أداة التمهويه الـ Blur Tool (R):

وهي تعمل على تقليل وضوح أجزاء معينة من الصورة، وذلك لتلافي بعض العيوب الموجودة بها وهي تتضمن مجموعة من الأدوات الفرعية.



يوضح الشكل أداة التمويه الـ Blur Tool، والأدوات الفرعية المندرجة تحتها لإضافة تأثيرات فنية متنوعة على الرسوم بخصائص متعددة حسب ابتكارية المصمم.

فمثلاً: إذا أردنا التخلص من بعض العيوب والتي قد تظهر بالصورة أثناء إدخالها إلى الجهاز من خلال الـ Scanner، فعند استخدام هذه الأداة يجب أولاً عمل تكبير لهذا الجزء وذلك باستخدام أداة الـ Zoom Tool حتى تصبح العيوب أكثر وضوحاً مما يسهل من التعامل معها والعمل على إصلاحها ثم نستخدم أداة الـ Blur Tool ونقوم بتحريكها فوق هذه العيوب مع الضغط على الماوس ونستمر في هذه العملية إلى أن تختفي هذه العيوب تماماً، وتحتوي هذه الأداة على مجموعة من الأدوات الفرعية.

الأداة الفرعية الأولى: وهي تقوم بعكس العملية السابقة حيث إنها تقوم بتوضيح درجة اللون الموجودة بالصورة.

الأداة الفرعية الثانية: وهي تقوم بإزالة الحدود الفاصلة بين درجات الألوان القريبة من بعضها البعض وذلك عن طريق خلط الألوان ببعضها ببعض.

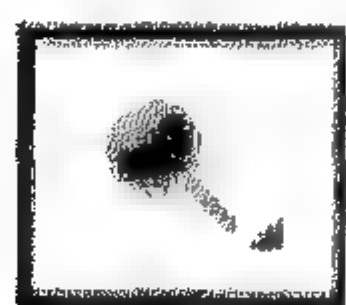
فمثلاً: إذا أردنا التخلص من أى علامة موجودة بالصورة فإننا نضغط بالماوس على الخلفية ثم نقوم بتحريك العلامة مع الضغط على الماوس على هذه العلامة، فنلاحظ اختفاءها، وتعتمد هذه العملية على خلط الألوان عند بداية الضغط مع الألوان الموجودة عند ترك الماوس. وتكرر هذه العملية إلى

أن تختفى هذه العلامة تمامًا، كما يمكن الاستفادة من هذه الأداة عند إزالة الحدود الفاصلة بين أجزاء الصورة والتي يتم تركيبها فوق بعضها البعض.

الأداة الفرعية الثالثة: أداة Smudge وهى تقوم بإزاحة الأشكال عن طريق السحب للحدود لدرجات الألوان القريبة من بعضها البعض وذلك عن طريق التمدد للأشكال فى الاتجاه الذى يجرى عليه عملية السحب، الأمر الذى ينتج العديد من التطورات والتحريفات فى الأشكال الفنية، تقوم هذه الأداة بتحويل ألوان الصورة، ويشبه تأثيرها على الصورة تأثير أن تضع جسمًا صلبًا على اللون قبل أن يجف، ثم تقوم بسحبه.

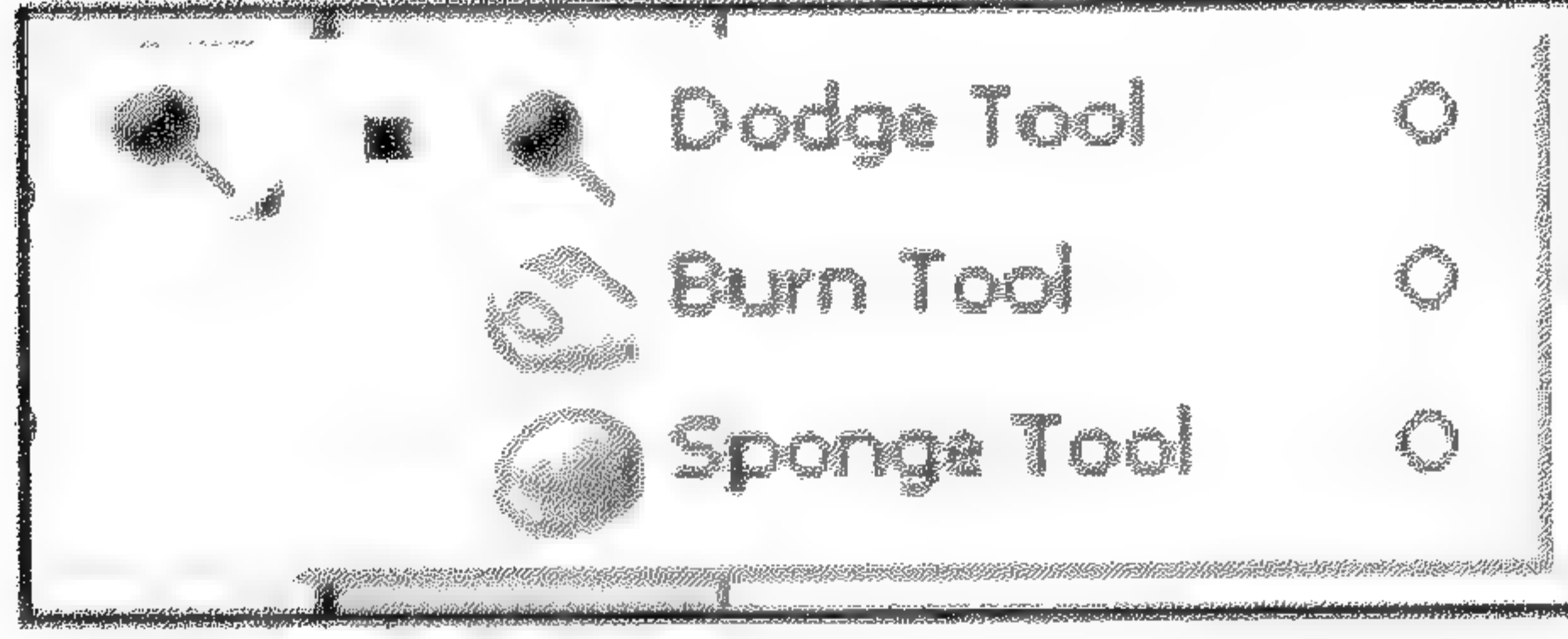


يوضح الشكل نتائج أداة السحب اللونى Smudge للأشكال فى تغير هيكل الشكل الفنى.

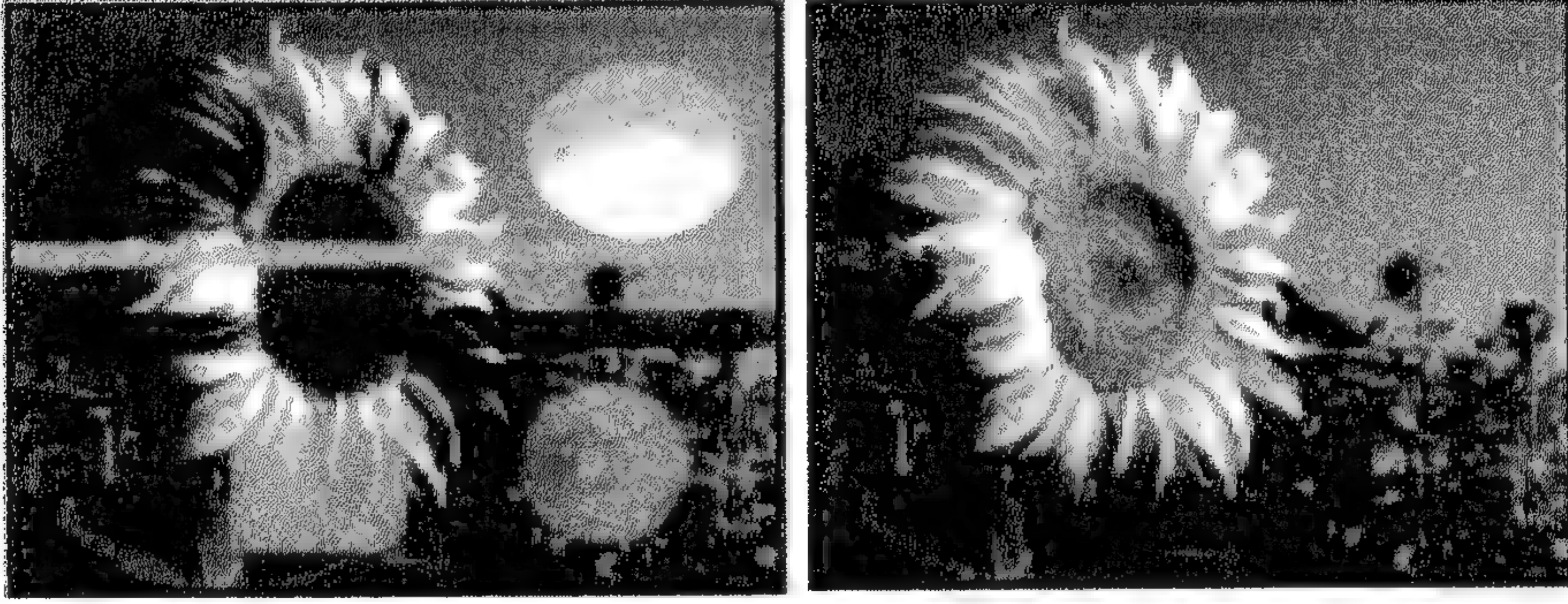


أداة إنقاص الكثافة Dodge Tool (O)؛

وتستخدم هذه الأداة لزيادة أو تقليل درجة الإضاءة فى الأماكن التى نقوم بالضغط عليها بواسطة الماوس، وهى تحتوى على مجموعة من الأدوات الفرعية.



يوضح الشكل أداة إنقاص الكثافة الـ Dodge Tool، والأدوات الفرعية المندرجة تحتها لإضافة تأثيرات فنية متنوعة على الرسوم بخصائص متعددة حسب ابتكارية المصمم.

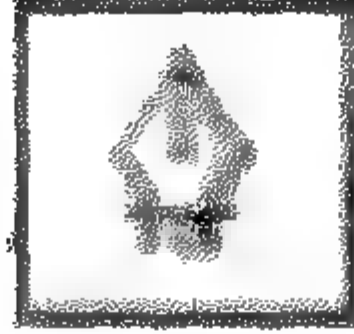


يوضح الشكل التغيرات الفنية التي تحدثها الاستخدامات المتعددة لأداة إنقاص الكثافة الـ Dodge Tool والأدوات الفرعية المندرجة تحتها.

الأداة الفرعية الأولى: وهي تقوم بنفس العملية تماما، أى أنها تقوم بتقليل درجة الإضاءة فى الأماكن التى نقوم بالضغط عليها باستخدام الماوس.

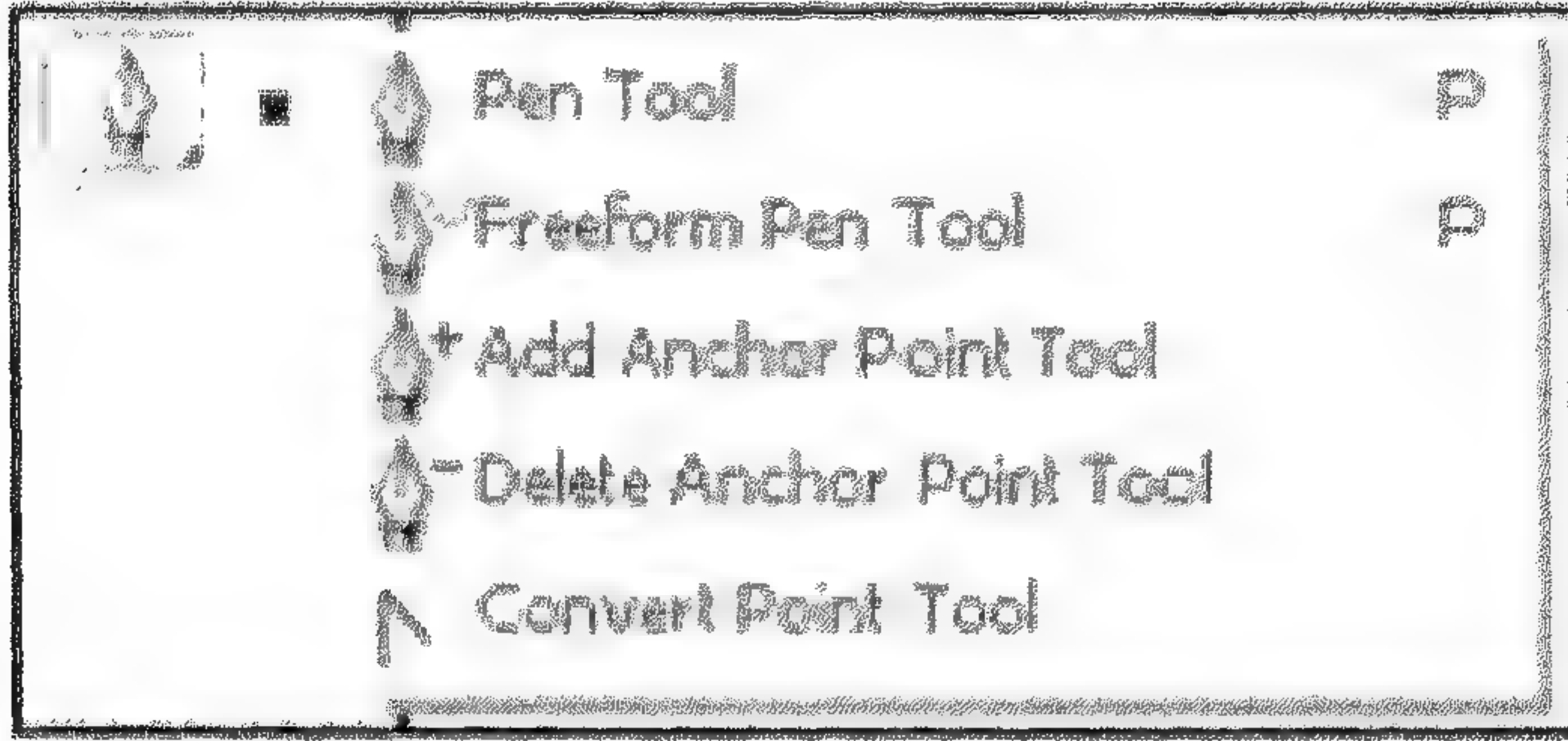
الأداة الفرعية الثانية: وهي تعمل على زيادة عمق وكثافة ظلال درجة اللون وهي تستخدم بنفس الطريقة عن طريق التحديد للأجزاء والأشكال ثم العمل عليها بالسحب عن طريق الضغط بالماوس.

الأداة الفرعية الثالثة: وهي تعمل على تقليل درجة اللون وهي تستخدم بنفس الطريقة.



أداة الريشة الـ (P) Pen Tool

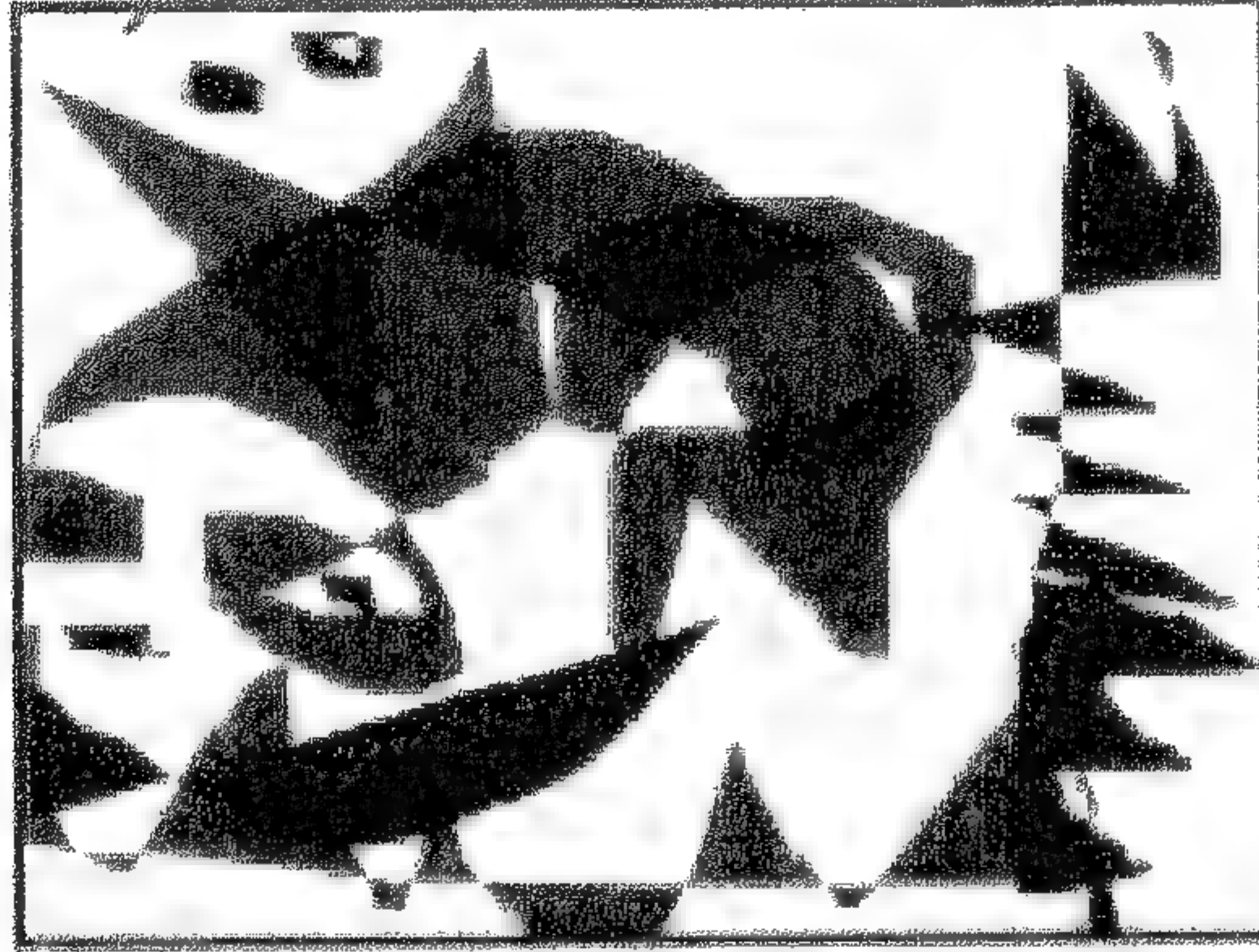
وتستخدم هذه الأداة لعمل مسارات مختلفة وذلك من خلال استخدامها مع الضغط على الماوس، كما أنها تتضمن العديد من الأدوات الفرعية.



يوضح الشكل أداة الريشة الـ Pen Tool، والأدوات الفرعية المندرجة تحتها التي تتيح تطبيقات فنية متنوعة على الرسوم بخصائص متعددة حسب ابتكارية المصمم.



الأداة الفرعية الأولى: وهي تقوم بعمل مسار ولكنه على حدود لون معين حيث تنتقل هذه الأداة مباشرة إلى حدود اللون الذي قمنا بالضغط عليه أول مرة.



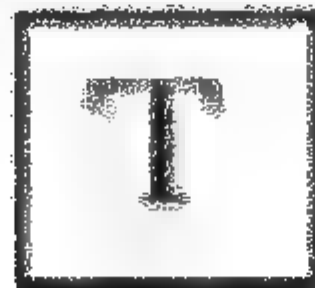
الأداة الفرعية الثانية: ويمكن من خلالها عمل رسوم حرة وذلك بالضغط على الماوس.

الأداة الفرعية الثالثة: والتي يمكن من خلالها إضافة العديد من النقاط داخل المسار للمزيد من الدقة.

الأداة الفرعية الرابعة: وهي تقوم بإزالة النقاط من على المسار المحدد.

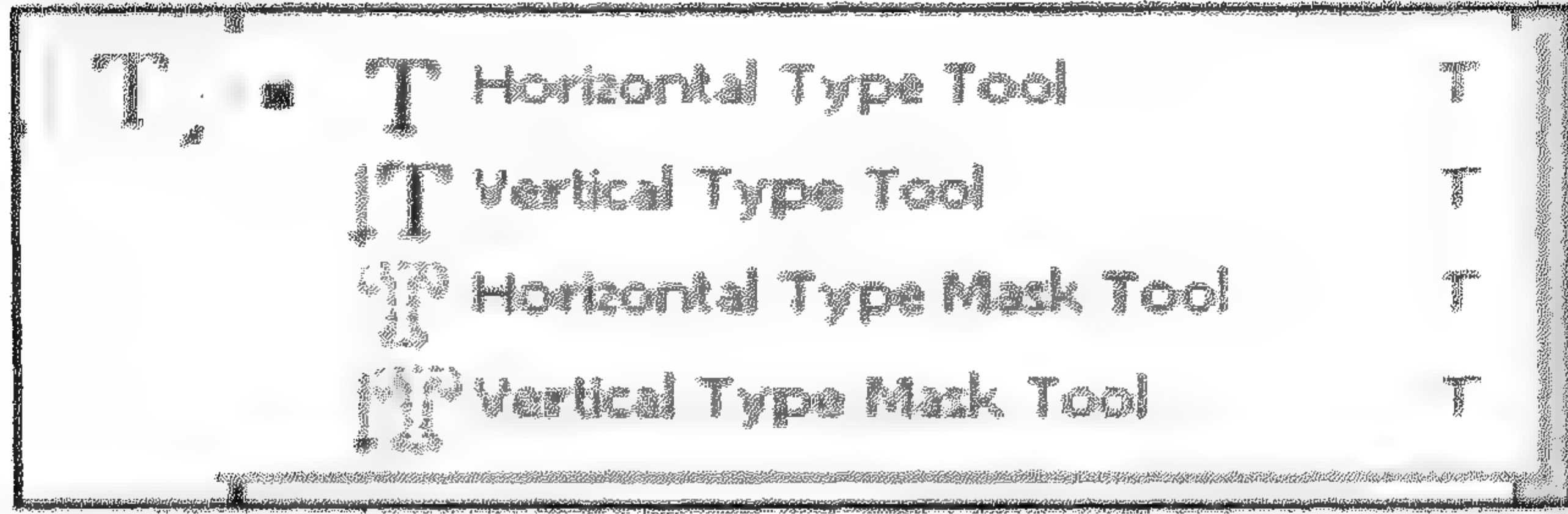
الأداة الفرعية الخامسة: وهي تمكننا من تحريك نقاط المسار في اتجاهات مختلفة.

الأداة الفرعية السادسة: وهي تعمل على تعديل زوايا المسار وذلك من خلال الضغط على أى نقطة ونقوم بلف هذه النقطة فى أى اتجاه مع الضغط على الماوس، كما يمكننا تحويل هذا المسار إلى Selection وذلك بالضغط على الزر الأيمن للماوس ونختار الأمر Make Selection أو إلغائه وذلك باختيار الأمر Delet Path.

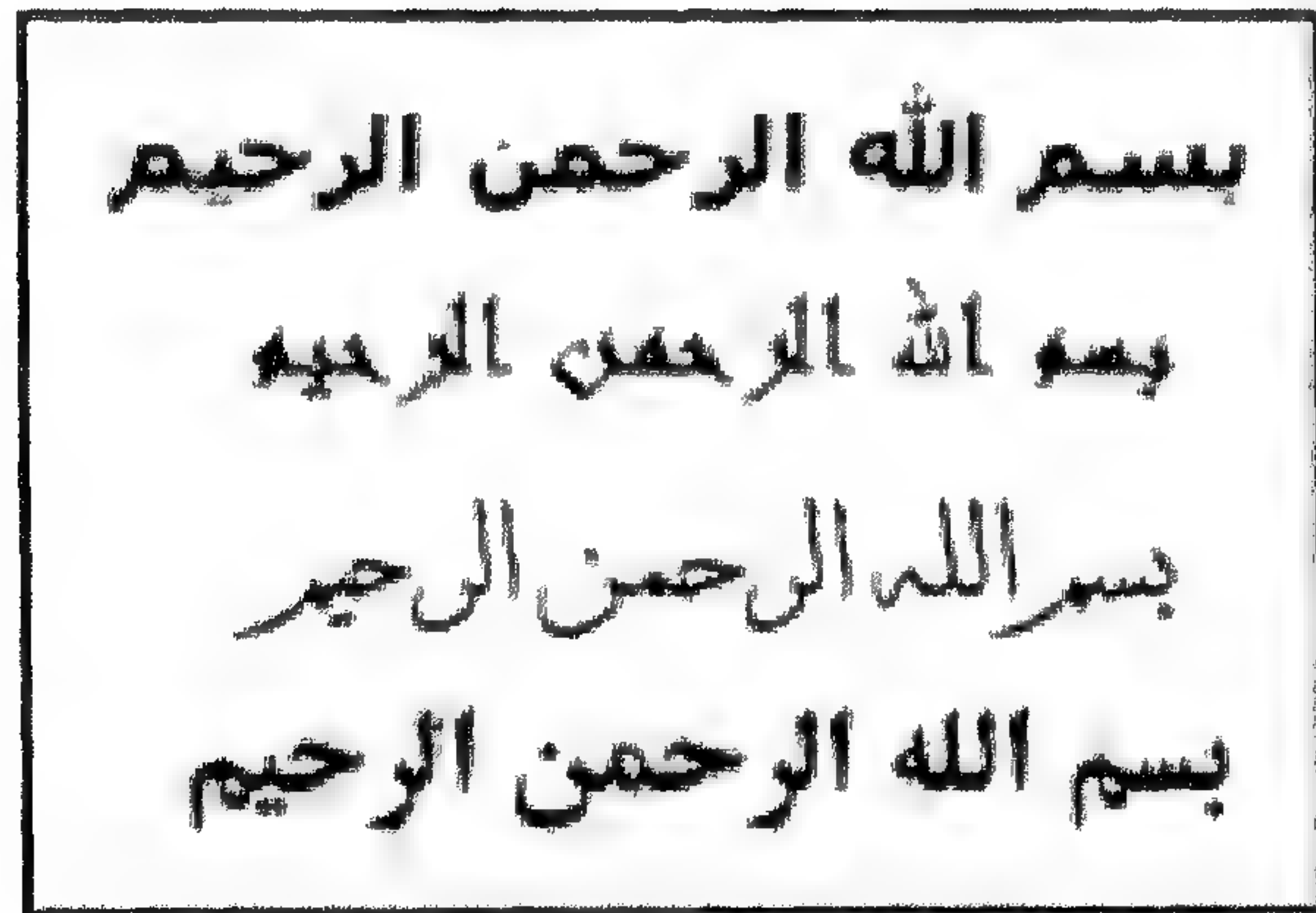


أداة الكتابة الـ (T) Type Tool

وهي تستخدم للكتابة على أى جزء بالصورة ويندرج تحتها مجموعة من الأدوات الخاصة بأنماط الكتابة.



فمثلاً: إذا أردنا كتابة كلمة معينة على الصورة فإننا نختار أداة Type Tool ثم نضغط بالماوس على الجزء الذي نريد الكتابة عليه بالصورة، فتظهر لنا نافذة يمكن من خلالها تحديد الخصائص المختلفة والمميزة لخط الكتابة حيث نكتب الكلمة التي نريدها أولاً ثم نختار شكل الخط الذي نريده من Font سواء كان عادياً Bold أو عادياً سميكاً Bold Italic أو سميكاً مائلاً Italic أو مائلاً من Regular.



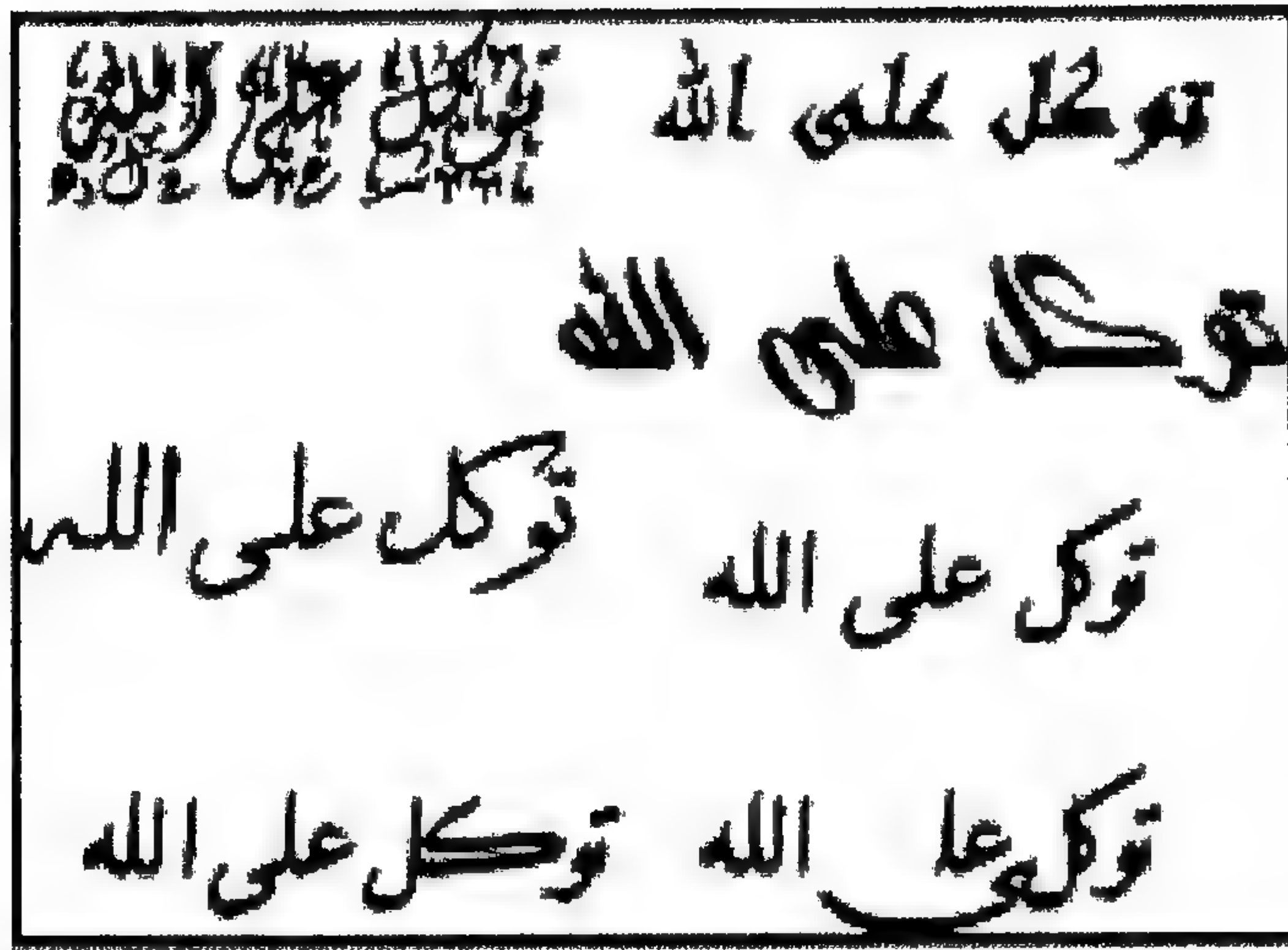
تطبيقات مختلفة لأنواع الخط بواسطة أداة الكتابة الـ Type Tool كما يمكننا تحديد حجم الخط من Size، كما يمكننا تحديد لون خط الكتابة من Color ثم نضغط OK ونلاحظ أن كل هذه العمليات تظهر على الصورة.

وتحتوى هذه الأداة على مجموعة من الأدوات الفرعية ومنها:

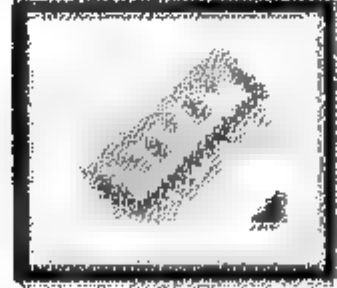
الأداة الفرعية الأولى: وهى تقوم بالكتابة ولكن على شكل تحديد خارجى فقط مما يساعد على إظهار بعض التأثيرات الخاصة على خط الكتابة.

الأداة الفرعية الثانية: وهى تقوم بالكتابة على شكل رأسى.

الأداة الفرعية الثالثة: وهى تقوم بالكتابة على شكل تحديد خارجى رأسى.

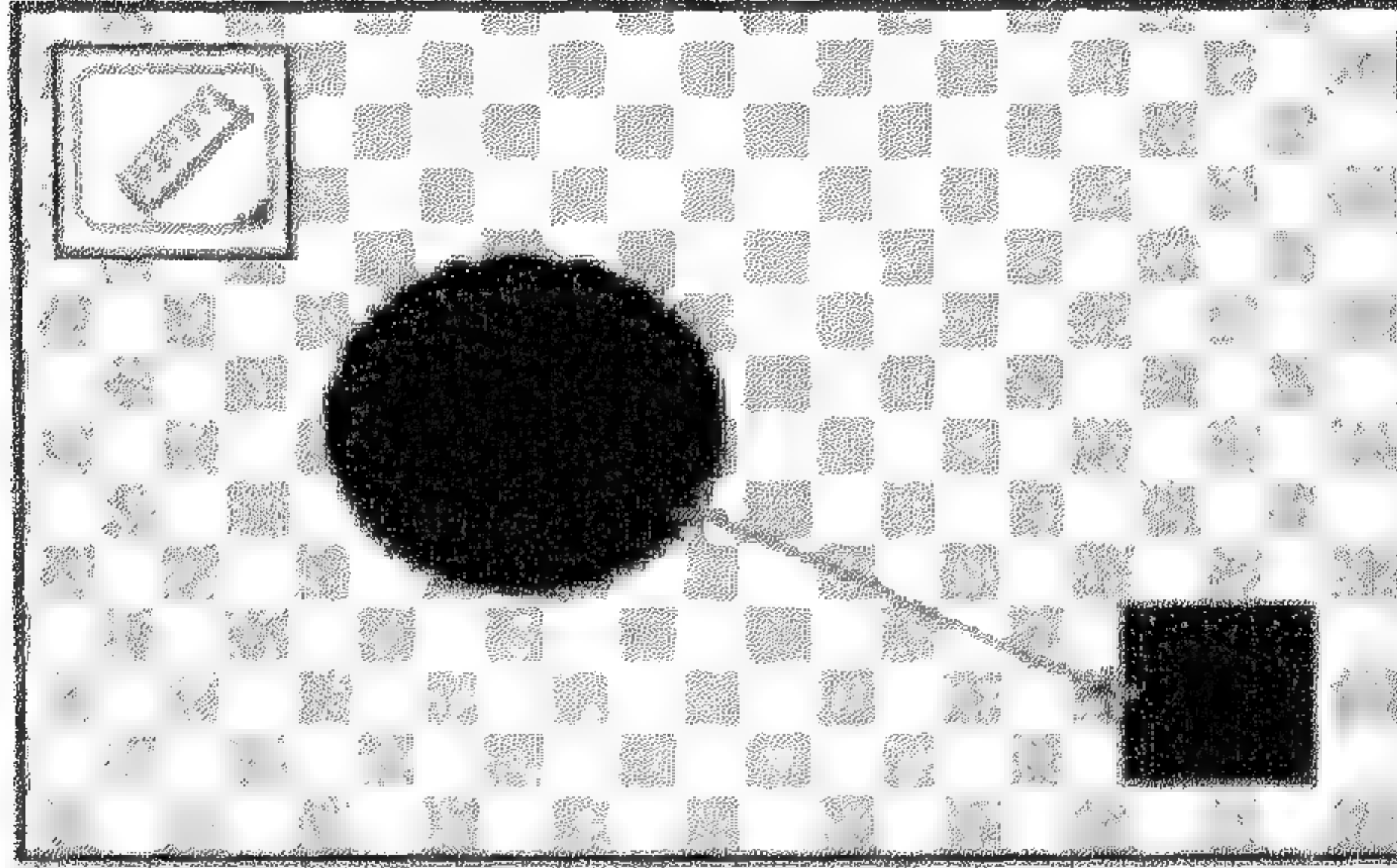


تطبيقات مختلفة لأنواع الخط بواسطة أداة الكتابة الـ Type Tool

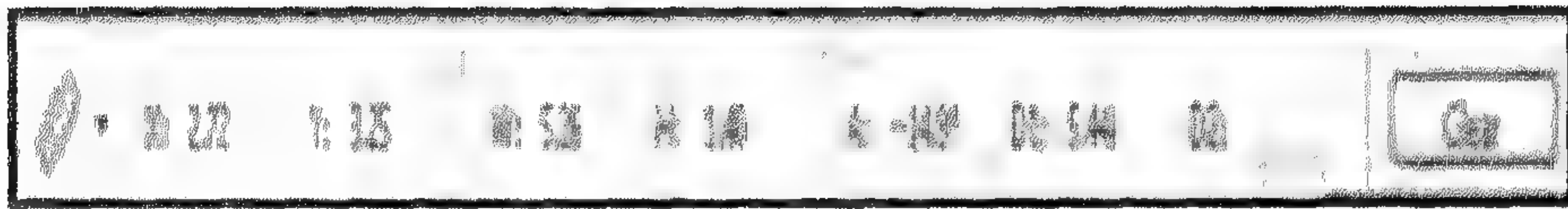


أداة القياس الـ Measure Tool (U):

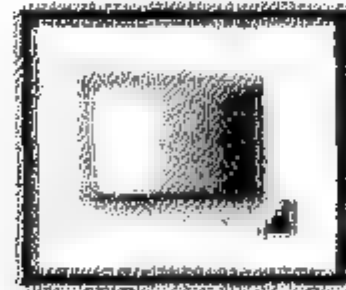
وهى تستخدم لقياس المسافة بين نقطتين على الصورة، وذلك من خلال تحديد مكان النقطتين باستخدام الماوس فتظهر لنا المسافة بينهما مباشرة.



يوضح الشكل إمكانيات أداة القياس الـ Measure Tool فى قياس المسافة بين الأشكال المختلفة فى الأوضاع المتعددة.

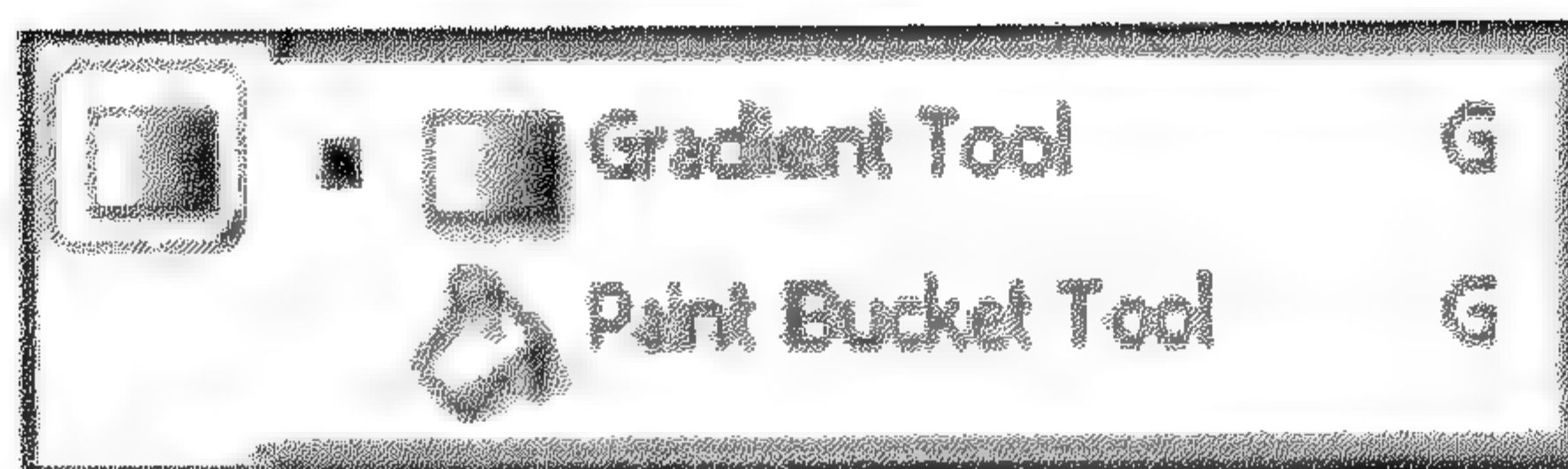


يوضح الشكل قائمة قراءة أداة القياس الـ Measure Tool لقياس المسافة بين الأشكال المختلفة فى الأوضاع المتعددة.

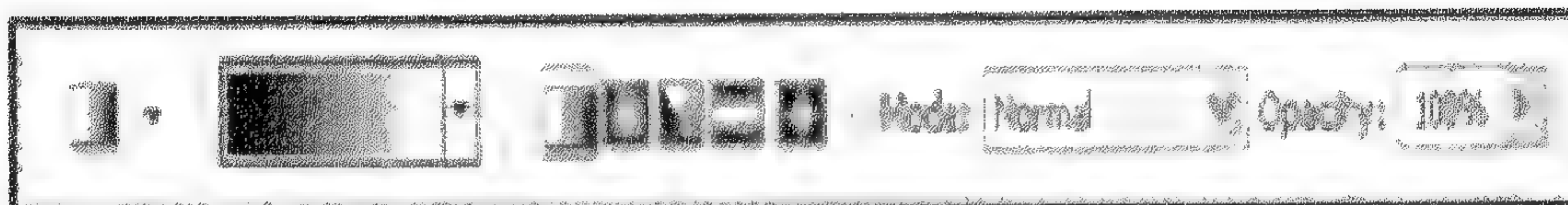


أداة التدرج اللونى الـ (G) Linear Gradient Tool :

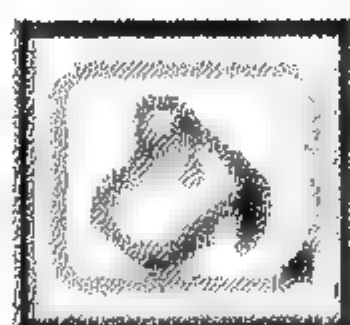
وهى تقوم بعمل خلفية متدرجة من الألوان بداية من اللون الموجود بمربع الـ Fore ground color وحتى مربع الـ Back ground color ولرؤية هذا التدرج بوضوح نقوم بفتح ملف جديد باستخدام قائمة File ونختار الأمر New ثم نضغط OK، ولعمل التدرج إلى أسفل نقوم برسم خط رأسى امتداده من أعلى إلى أسفل، وأما إذا أردنا أن يكون التدرج أفقياً فإننا نقوم بعمل خط أفقى يوضح اتجاه هذا التدرج، كما تتضمن هذه الأداة مجموعة من الأدوات الفرعية والتي تقوم بعمل نفس التدرج ولكن بأشكال مختلفة.



أداة التدرج اللوني الـ Linear Gradient Tool

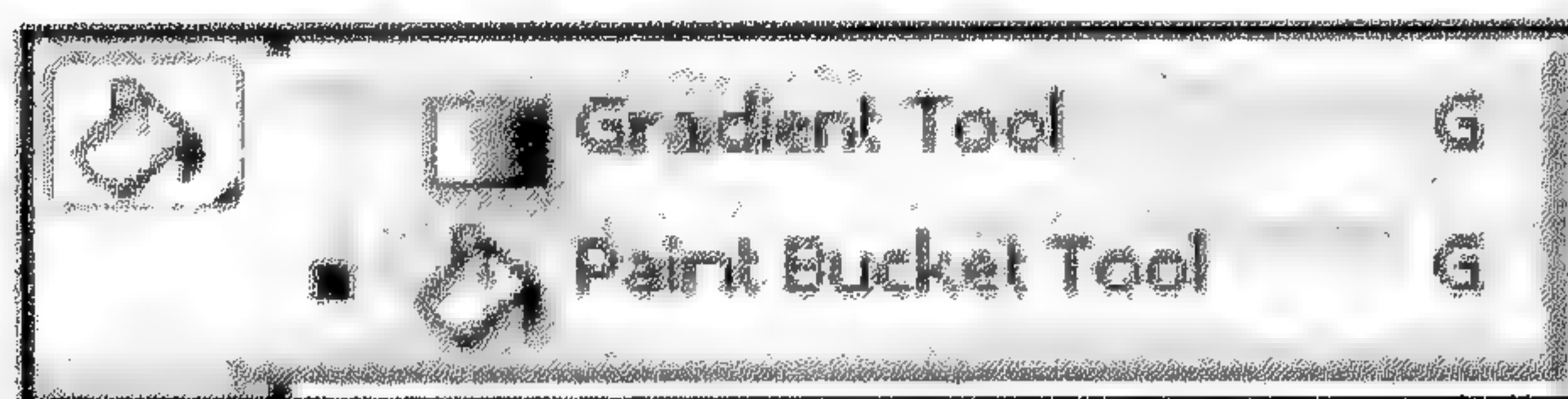


يوضح الشكل قائمة اختيارات أداة التدرج اللوني الـ Linear Gradient Tool والتي تساعد على اختيار النماذج الظلية المتعددة بسمات تشكيلية متباينة فنياً، وفي الأوضاع المتعددة يمكن تطبيقها في التصميمات الابتكارية على حسب شخصية المصمم.

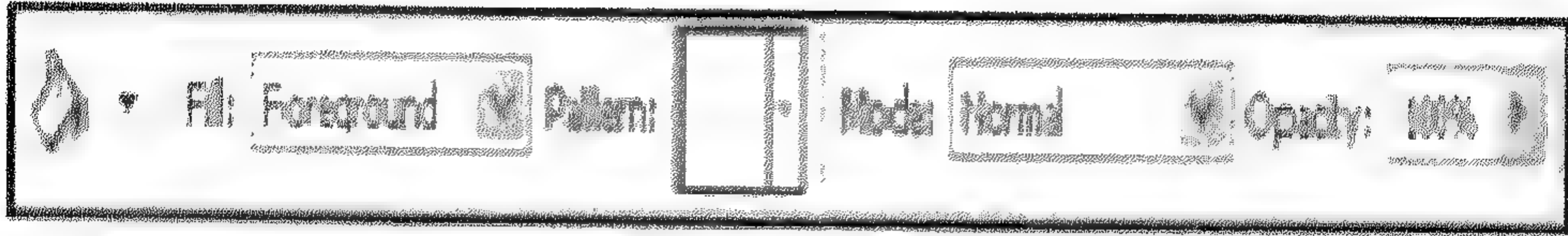


أداة الملء اللوني الـ Paint Pucket (K):

وهي تقوم بعمل ملء باللون الموجود بمربع الـ Fore ground color داخل الجزء المحدد فقط أو خارجه إن لم يكن هناك جزء محدد بالصورة وبالتالي فعملية الملء سوف تتم على الصورة كلها.

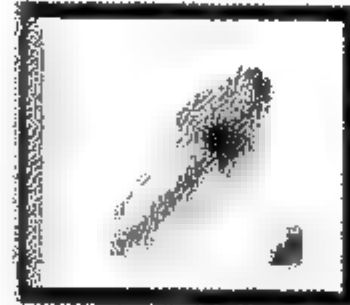


أداة الملء اللوني الـ Paint Pucket



يوضح الشكل قائمة اختيارات أداة الملء اللوني الـ Pint Pucket والتي تساعد على اختيار أنماط الملء اللوني المتعددة والمميزة بأساليب تشكيلية متباينة فنياً.

فمثلاً: نقوم بعمل تحديد أو Selection بأى شكل من أشكال التحديد على الصورة ثم نضغط على أداة الـ Pint Pucket ونضغط بها داخل التحديد فنلاحظ ملء الجزء المحدد بنفس لون مربع الـ Fore ground color.

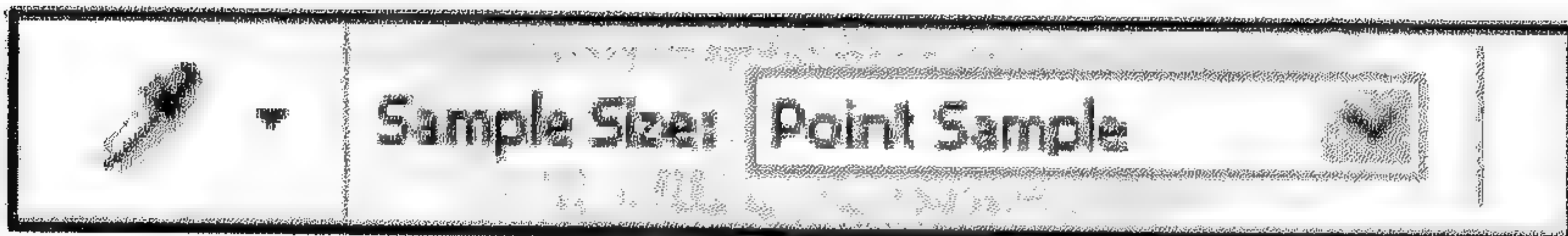


أداة القطارة الـ (I) Eyedropper Tool:

وهي تعطى مربع الـ Fore ground color أى لون من على الصورة مباشرة وذلك بالضغط على اللون باستخدام الماوس مما يسهل من استخدامه بسهولة فى العمليات المختلفة.



أداة القطارة الـ Eyedropper Tool وهي تعمل على تحديد أى درجة لون توضع عليه مع نقله إلى مربع التلوين لاستخدامه فى التصميم أو حذفه.



يوضح الشكل قائمة اختيارات مواصفات تشغيل أداة القطارة الـ Eyedropper Tool والتي تساعد على تفعيل دورها والاستفادة منها



أداة اليد الـ (H) Hand Tool:

وهي تستخدم لتحريك الصورة في الاتجاهات المختلفة أثناء الضغط على الماوس وذلك في حالة زيادة حجم الصورة عن حجم النافذة الخاصة بها.



يوضح الشكل قائمة اختيارات مواصفات تشغيل أداة اليد الـ Hand Tool والتي تساعد على تفعيل دورها والاستفادة منها

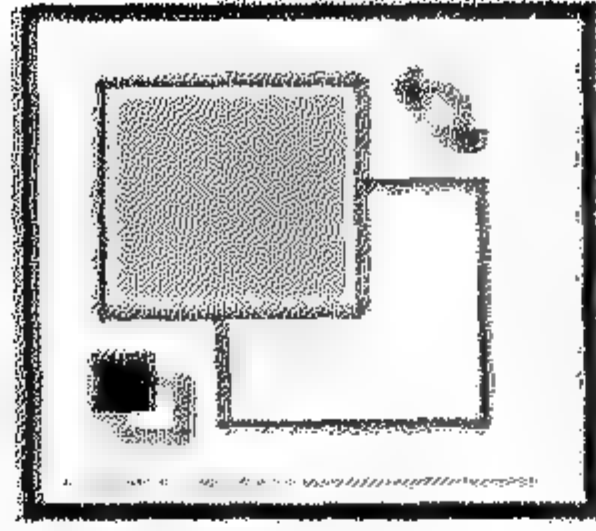


أداة العدسة الـ (Z) Zoom Tool:

وتوفر هذه الأداة إمكانية تكبير حجم الصورة في كل مرة نضغط عليها داخل الصورة أو تصغيرها من خلال الضغط عليها بالماوس وباستخدام هذه الأداة مع الضغط على الزر Alt في نفس الوقت. ومما لا شك فيه أن عملية التصغير والتكبير للأشكال التي تُجرى عليها التطبيقات الفنية من العمليات المهمة جدا واللازمة لإجراء التطبيقات الفنية المختلفة في وضوح على شاشة الكمبيوتر المحدودة في الأبعاد.



يوضح الشكل قائمة اختيارات مواصفات تشغيل أداة العدسة الـ Zoom Tool والتي تساعد على تفعيل دورها والاستفادة منها

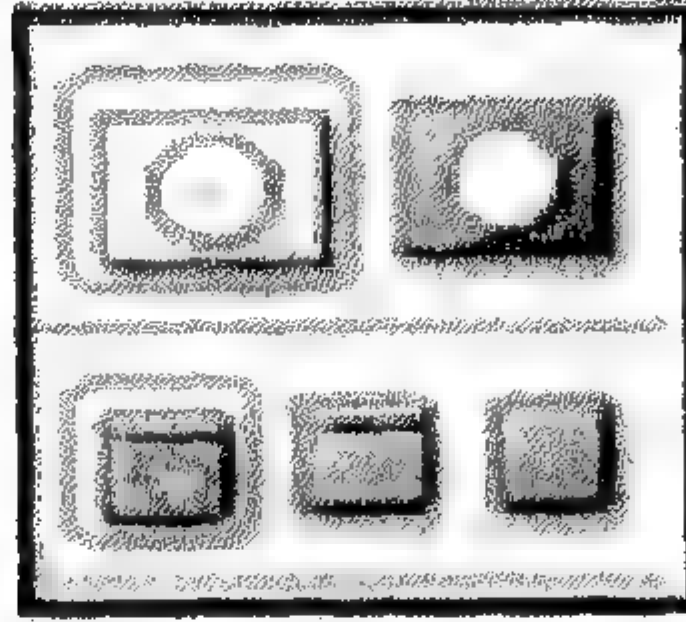


أداة مربع التلوين الأمامى والخلفى

الـ Fore ground color & ground color Back

ويختص كل من مربع الـ Fore ground color ومربع الـ Back ground color بتحديد درجة الألوان التي نستخدمها فى التطبيقات الفنية والعمليات التشكيلية المختلفة فى الأشكال المختلفة الأمامية وفى الخلفيات اللونية.

أدوات عرض ملف التطبيقات الفنية فى البرنامج:



وهو الجزء الأخير فى صندوق Tool Box فيمكننا من خلال الـ (Q) Standard Screen Mode تغيير طريقة عرض الصورة على الشاشة حيث تمكننا من رؤية التصميم أو الصور داخل نافذة كملف مستقل.

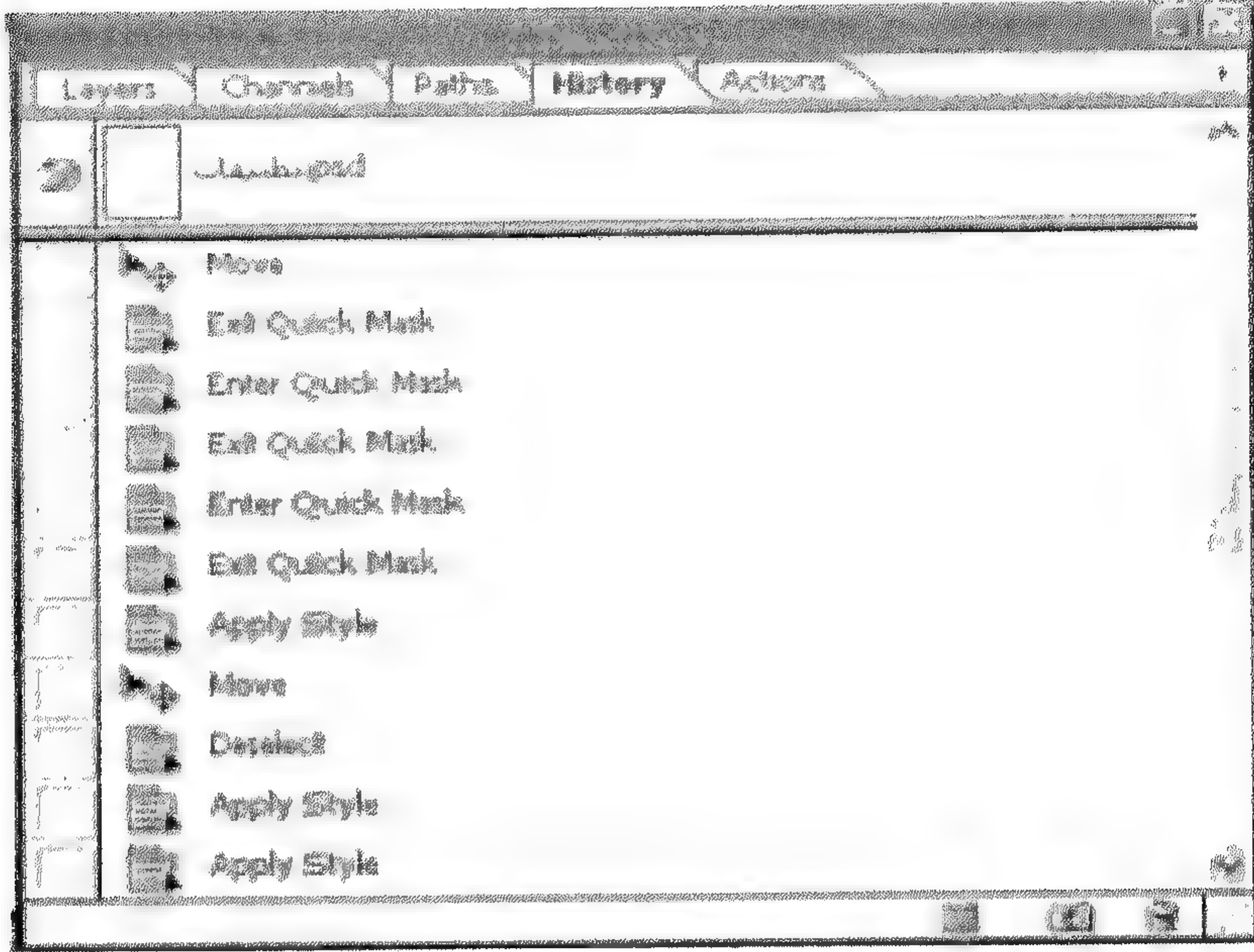
أما من خلال اختيار المربع الثانى (Q) Quick Mask Mode فيمكننا من خلاله عمل ماسك أو نافذة محددة لونها، يمكن تحريكها فى أى مكان على سطح التصميم لزيادة تركيز المصمم فى إجراء التطبيقات المختلفة الفنية على الجزء المحدد فقط.

أما الـ (F) Full Screen Mode With Menu Bar فتمكننا من إظهار الصورة كاملة على الشاشة مع إظهار عارضة القوائم.

أما الـ (F) Full Screen Mode فتمكننا من عرض الصورة كاملة على الشاشة بدون عارضة القوائم.

ملف التاريخ History File:

يشتمل ملف التاريخ History File على تخزين خطوات العمليات بشكل متتابع حيث يمكن استدعاء العمليات التي تم إجراؤها عند الاحتياج إليها بشكل تصاعدي أو تنازلي.



يوضح الشكل قائمة اختيارات ملف التاريخ History File والتي تساعد على اختيار أى عملية تم إجراؤها فى التصميم تصاعدياً أو تنازلياً الأمر الذى يساعد على رؤية تطورات التصميم مع إمكانية الرجوع فى الإجراءات والتطبيقات الفنية فى التصميم.

الطبقات Layer:

دعم تركيب طبقات متعددة مع التحكم فى الشفافية دون اتلاف بيانات الطبقة، ودعم السحب والإسقاط لتركيب التحديدات من ملفات مختلفة أو طبقات مختلفة، ومؤثرات طبقات وتركيب ظل تلقائى أو إظهار أى عنصر فى الطبقة.



أوامر محاذاة الطبقات تلقائياً للطبقات التي سيتم دمجها أو قصها أو تسطيحها فإن التحسينات التي اضيفت إلى البرنامج احتوت على طبقة المؤثرات Layer effects والتي تقوم تلقائياً بعمل الظلال Shadows والإظهار glows.

أوتوماتيكية العمليات Automation:

تعمل خاصية أوتوماتيكية العمليات على دعم وظائف وأوامر البرنامج بشكل متعاقب مع وجود خيارات متعددة للتحكم في هذه الأوتوماتيكية بشكل متوازٍ مع تبديل نظام الفلاتر.

مجموعات الفلاتر الإضافية Extensive Filter Collection:

وتشتمل على أكثر من 95 فلتر يعطى تأثيرات مختلفة لعمل تعديلات في الصورة تمثل الحدة Sharpening أو بإضافة التنعيم Softening أو الأسلوب Stylizing أو إضافة الإضاءة والعديد من عمليات الفلاتر المتباينة.

التحوير: Transformations:

في هذه الجزئية يمكننا كمصممين أو فنانين اختيار أجزاء من الصورة أو العمل الفني ثم تطبيق نتائج التحويرات على هذا الجزء، وقد يحدث ذلك بشكل متغير رقمياً في تبديل الصورة.

أدوات التصويب اللوني: Powerful Color Correction Tools:

تعمل هذه الأداة على تمكين المصمم من أخذ النماذج اللونية مع تحديد المتغيرات المختلفة في لون العمل الفني من حيث درجة نضاعة اللون وشدته مع التحكم في ضبط معايير اللون المختلفة وتحديد قيمته التشكيلية في العمل الفني.

قوائم الـ Photo Shope:

قائمة File:

وهى التى تتضمن كيفية إنشاء ملف جديد وحفظه وغلقه. وهى تتضمن مجموعة متعددة من الأوامر.

* الأمر New:

وهو الذى يختص بإنشاء ملف جديد، ويمكننا هذا الملف من الاحتفاظ بجميع العمليات التى نقوم بها على برنامج الـ Photo Shope بداخله، وعند الضغط عليه تظهر لنا نافذة تحتوى على مجموعة مختلفة من المواصفات التى نحددها لإنشاء ملف جديد بمعايير محددة، فنكتب اسم الملف الجديد بجوار: Name:..... مع مراعاة تناسق اسم الملف مع المحتوى الداخلى له بمعنى أن يكون اسم الملف معبرا عما بداخل الملف، وذلك حتى يمكننا التعرف على الملف بسهولة فيما بعد.

ومن الموقع Image Side: يمكن تحديد مساحة الملف الجديد فنجد الخانة Width نحدد فيها عرض الملف، والخانة Height نحدد فيها ارتفاع الملف ومن Resolution نحدد درجة الوضوح، وكما نلاحظ فانه يتم تحديد مساحة الملف بـ السنتيمتر أو الإنش (البوصة) أو الـ Pixels أو بأى وحدة متعارف عليها من وحدات القياس.

ثم من Mode: يمكن اختيار نظام اللون الذى نريده.

أما بالنسبة للجزء الخاص بـ Conten فيسهل لنا تحديد المميزات والمواصفات المطلوب عملها فى الخلفية؛ حيث يمكن اختيار خلفية بيضاء من خلال White أو اللون الموجود فى خلفية الصورة Back ground من Colore، أو أن تمتاز الخلفية بالشفافية، فبعد اختيار الخلفية المراد العمل عليها نضغط Ok، فتظهر لنا نافذة بنفس العنوان السابق وهى عبارة عن الملف الجديد السابق إنشاؤه.

على سبيل المثال نقوم برسم مربع وإعطائه أى لون وذلك من خلال الأمر Select الموجود فى قائمة الأدوات ثم يتم تلوينه باللون الأزرق من خلال استخدام مربع اللون الموجود أسفل مسطرة الأدوات حيث نضغط عليها مرة واحدة بالماوس داخل الجزء المراد تلوينه .

ولحفظ ما تم عمله نقوم باستدعاء قائمة File والتي تشتمل على عدة أوامر نستخدم منها الأمر Save فتظهر لنا نافذة تمكنا من تحديد المكان المراد الحفظ فيه ثم نضغط Save، ولعمل أى تعديل على الشكل السابق فمثلا عند القيام برسم مربع آخر داخل المربع السابق ثم نعطيه اللون الأحمر، ونريد حفظ التعديلات الجديدة مع الاحتفاظ بالرسم السابق الموجود بنفس الملف نضغط على File ثم Save As والذي يعطى اسمًا جديدًا للملف بحيث يشتمل الملف على آخر التعديلات الفنية التى تمت فى الملف وبذلك يمثل الاسم السابق للملف استدعاء للشكل الأولى فى العمل داخل الملف ويمثل الاسم الثانى الأشكال والتعديلات التى تمت على الملف .

وعند الانتهاء من التصميم الكلى فى الملف المفتوح نقوم بعمل نسخة للاحتفاظ بها من خلال الأمر Save acopy ثم نعطيه هذه المرة أمر JPEG وهذا الأمر هو نوع من الأنواع المختلفة التى تميز الملفات التى تم إنشاؤها باستخدام برامج الرسم، ويجب أن يعطى أمر DSD فى أول العمل فى الملف للتصميم وذلك لاستدعاء واسترجاع جميع الطبقات للملف عند الحاجة إليها للتعديل فيها .

* الأمر JPEG:

ويعمل هذا الأمر على الاحتفاظ بالصورة على هيئة طبقة واحدة تعمل على توفير قدر كبير من المساحة المستنفدة للقرص وبالتالي يمكن استرجاعها بسرعة أكبر .



* الأمر Amiga iff:

ويعمل هذا الأمر على حفظ الصورة حيث يمكننا من فتح الملف على جهاز آبل ماكنتوش كما أن تعدد الفورمات يتيح لنا حفظ الملف بشكل متنوع يمكننا من فتح الملف على برامج جرافيك مختلفة وذلك لأن كل برنامج جرافيك له القدرة على فتح الملف ذي الفورمات المعينة والموائمة له كما ننصح باستخدام JPEG فورمات والتي يمكن لمعظم البرامج من فتح الملف عليها.

وبعد اختيار JPEG فورمات نضغط الأمر Save فتظهر لنا نافذة بها image opti- والتي تحدد درجة الوضوح والدقة التي نرغب في حفظ التصميم عليها، وبها درجات مختلفة متدرجة في الدقة فنختار منها درجة الدقة التي نرغب فيها، وتؤثر درجات الوضوح تأثيراً كبيراً على حجم الصورة، فكلما زاد حجم الوضوح زاد حجم الصورة في الذاكرة، ولذلك يجب ترشيد درجة الوضوح حسب الحاجة.

ولإغلاق التصميم الموجود بالملف يتم الضغط على علامة x والموجودة أعلى الملف أو استدعاء القائمة File ثم اختيار الأمر Close ومنها يتم إغلاق ذلك الملف.

وعندما نريد فتح أى ملف تم إنشاؤه سابقاً نستدعى القائمة File ثم نختار من داخلها الأمر Open فتح.

* الأمر Revert:

يعمل على إعادة الصورة إلى الحالة التي أغلق عليها الملف.

عملية إدخال أو إخراج صورة من البرنامج:

أولاً: إدخال صورة:

من الخارج نقوم باستدعاء File ثم اختيار الأمر import ثم اختيار اسم الماسح الضوئي والأمر بفتحه بالبرنامج للعمل به لإدخال الصورة المرادة إلى البرنامج عن طريق الـ Scanner.

* الأمر Export:

يعمل على حفظ الصورة بفورمات GIF والتي تستخدم غالباً مع برامج النت .net.

* الأمر Print:

فهو الذى يعمل على طباعة أى تصميم بالملف من خلال الطابعة Printer والموصلة بالجهاز.

* الأمر Adobe online:

ويختص هذا الأمر بتمكيننا من الدخول على الصفحة الخاصة بـ Adobe على الإنترنت.

* الأمر Exit:

وهى تعمل على خروجنا من البرنامج.

قائمة Filter:

وهى عبارة عن قائمة بها عدة أوامر تمكننا من تطبيق العديد من التأثيرات المختلفة على أى جزء فى التصميم الذى نقوم بالعمل فيه.

ويعمل كل فلتر بوظيفة تشكيلية فنية مختلفة فى الملمس والشكل واللون، وعلى سبيل المثال منها التالى:



تأثير الزجاج أو التأثيرات الفنية الملمسية العديدة وسوف نوضح بعض هذه الفلاتر الموجودة كمثال لمرونة التأثيرات المختلفة الناتجة منها مثل:

فلتر Distort:

والذى يحتوى على عدد من الفلاتر مثل Glass والذى عند الضغط عليه بعد تحديد الشكل المراد تطبيق تأثيرات الفلتر عليه فى التصميم يظهر لنا نافذة فيمكننا من خلال خياراتها المتعددة التحكم فى شكل تأثيرات الفلتر على التصميم والتي نراها عند التطبيق بوضوح.

فلتر Pinch:

حيث يتضح تأثيره بضغط التصميم أو الصورة إلى الداخل فى مركز التصميم.

ومجموعة الفلاتر الموجودة تحت الأمر Render تمنحنا تأثيرات متعددة على التصميم. فعلى سبيل المثال الأمر Lighting Effects يمكننا من التحكم فى إضاءة الصورة من خلال الاختيارات المتعددة فى خصائص هذا الفلتر والذى يحتوى على نوعيات مختلفة من الإضاءة أو درجات متعددة من الإضاءة وكذلك زاوية الإضاءة، وبذلك نجد أن الملف Filter يشمل على العديد من الاختيارات المؤثرة فى خصائص التصميمات التشكيلية.

قائمة Image :

تحتوى هذه القائمة على العديد من الأوامر، ومن أهم هذه الأوامر ما يلى:

1 - الأمر Mode:

ويتضمن هذا الأمر العديد من الأوامر الفرعية الأخرى مثل (Bitmap- Grayscale - Indexed color - RGB color - CMYK color - Multi channel)



وهذه الأوامر تختص بالنظام اللوني لأي صورة أما الأمر Color Table فهو يستخدم مع الصور ذات النظام اللوني indexed color حيث يتيح لنا إمكانية تغيير أحد الألوان أو مجموعة مختلفة من الألوان من على الصورة.

فمثلا اذا اردنا تغيير أحد الألوان الموجودة بالصورة بلون آخر فإننا نقوم بتغيير النظام اللوني للصورة أولا من نظام اللون الـ RGB إلى النظام اللوني indexed color وذلك من خلال الضغط على قائمة Image ثم Mode ثم نختار indexed color ثم نضغط OK، فيقوم البرنامج بتحويل نظام الألوان في الصورة إلى نظام الـ indexed color.

ومن قائمة Image نختار Mode ثم color table حتى نتمكن من تغيير ذلك اللون، فتظهر لنا نافذة تحتوى على جميع الدرجات اللونية المكونة للصورة. ولتغيير ذلك اللون نضغط على المربعات الصغيرة والمحتوية على ذلك اللون فتظهر لنا نافذة الـ color picker فنختار منها اللون المناسب ثم نضغط Ok فنلاحظ استبدال اللون القديم باللون الجديد وتكرر هذه العملية حتى يتم تغيير لون جميع المربعات الصغيرة والمحتوية على اللون القديم باللون الجديد ثم نضغط Ok فيتغير اللون بالصورة الأصلية.

2 - الأمر Adjust:

ويحتوى ذلك الأمر على العديد من الأوامر الفرعية الأخرى ومنها:

الأمر Levels:

ويعمل هذا الأمر على التحكم بدرجة الإضاءة بالصورة سواء بالزيادة أو النقصان، حيث نضغط Levels فتظهر لنا نافذة فإذا أردنا زيادة الإضاءة في الصورة فإننا نسحب السهم الأبيض الموجود يمين النافذة إلى اليسار قليلا، وأما إذا أردنا تقليل درجة الإضاءة فإننا نسحب السهم الأسود يسار النافذة إلى جهة اليمين فتنخفض الإضاءة تلقائيا في الصورة.

الأمر Auto levels:

وهو يعمل على ضبط الإضاءة للصورة المفتوحة ولكن بطريقة تلقائية، حيث يقوم البرنامج بضبط درجات الإضاءة دون الحاجة إلى ضبطها يدويا.

الأمر Curves:

هو يقوم بعمل مماثل للأمر Levels حيث إنه يقوم بتعديل درجة الإضاءة على الصورة ولكن بطريقة مختلفة.

فعند الضغط على الأمر Curves تظهر لنا نافذة نستطيع من خلالها تعديل درجات الإضاءة في هذه الصورة وذلك من خلال استخدام المنحنى الذى يمكننا من تعديل درجات الإضاءة فى أماكن محددة من خلال تحديد بعض النقاط على ذلك المنحنى باستخدام الماوس والتي من خلالها يمكن سحب هذا المنحنى إلى أعلى فيعمل على زيادة نسبة الإضاءة فى ذلك المكان فقط، وكذلك سحبه إلى أسفل فيعمل على تقليل درجة الإضاءة فى نفس المكان المحدد.

الأمر Color Balance:

فعند الضغط على ذلك الأمر تظهر لنا نافذة يمكن من خلالها التحكم فى الثلاثة الألوان الرئيسية للصورة، فعندما نرغب فى زيادة درجة أحد هذه الألوان نقوم بسحب السهم المجاور لها جهة اليمين قليلا بواسطة الماوس، وإذا اردنا تقليله نقوم بسحب ذلك السهم إلى اليسار.

الأمر Brightness / contrast:

يعمل ذلك الأمر على زيادة درجة الإضاءة من خلال Brightness، ودرجة وضوح الصورة من Contrast.

فمن خلال السهم الموجود بجوار كل منهما يمكن عمل زيادة أو نقصان فى أى منهما من خلال تحريك السهم جهة اليمين فى حالة الزيادة وجهة اليسار فى حالة النقصان.

الأمر Hue / Saturation:

وهو الذى يمكننا من تغيير شكل اللون وذلك من خلال Hue، ودرجة تشبعها من خلال الأمر Saturation، ومن Lightness يمكننا التحكم فى درجة إضاءة ألوان هذه الصورة وجميعها من خلال تحريك الأسهم المجاورة لها يمينا عند زيادتها ويسارا عند التقليل.

الأمر Desaturate:

وهو يعمل على إزالة جميع الألوان الموجودة بالصورة فيما عدا اللونين الأبيض والأسود.

الأمر Replace color:

وهو يعمل على استبدال لون بلون آخر وذلك من خلال تحديد خصائصه على الصورة فمثلا: يمكن اختيار أحد الألوان بالضغط عليها بالماوس مرة واحدة فيظهر اللون فى المربع الموجود أعلى كلمة Sample ولتغيير خصائص هذا اللون نقوم بسحب السهم الصغير أسفل Hue فنلاحظ تغير اللون على الصورة الأصلية، ومن Saturation يمكننا تغيير درجة تشبع اللون والإضاءة من Lightness.

الأمر Selective colors:

ومن خلاله يمكن تغيير خصائص الألوان أيضا ولكن كل لون على حدة، حيث إننا نعرف جيدا أن اللون عبارة عن مجموعة مختلفة من الألوان تم مزجها مع بعض بنسب محددة لتعطى ذلك اللون وهذه الدرجة المحددة منه، فعندما نقوم بتغيير أحد هذه الألوان نقوم باختيار ذلك اللون من

Colors، ثم نقوم بتغيير نسب الألوان المكونة لذلك اللون من خلال زيادتها أو تقليلها فنلاحظ ذلك على الصورة الأصلية.

الأمر Channel Mixer:

ويعمل هذا الأمر على تعديل قنوات الألوان الرئيسية للصورة مما يمكننا من خلق ألوان جذابة وجديدة وبطريقة سهلة، فعندما نريد تعديل أحد هذه القنوات نقوم باختيارها أولا من خلال الضغط على Out Put Channel ثم نضغط عليها بالماوس وبعد ذلك يمكننا عمل التعديل من خلال السهم المقابل لهذه القناة اللونية.

الأمر Equalize:

ويعمل هذا الأمر على إعادة توزيع درجة الإضاءة أو اللمعان على الصورة، ويعتبر هذا الأمر من الأوامر المفيدة خاصة عند إدخال صورة على الجهاز عن طريق الـ Scanner وكانت أقل من الصورة الأصلية من حيث درجات الإضاءة، فيعمل هذا الأمر على حل هذه المشكلة.

الأمر Threshold:

يعمل هذا الأمر على تحويل الصور إلى اللونين الأبيض والأسود فقط، فمن خلال السهم الموجود أسفل النافذة وتحريكه يمينا ويسارا فيمكننا ذلك من زيادة أى من اللونين الأبيض والأسود.

الأمر Rosterize:

ويعمل هذا الأمر على إعطاء الصورة الطابع اليدوى.

الأمر Variations:

فهو يتيح لنا إمكانية إجراء مجموعة مختلفة ومتعددة من التعديلات على نفس الصورة الأصلية مثل زيادة أو نقصان درجة الإضاءة، أو زيادة أو

نقصان درجة أى لون من الألوان الموجودة داخل الصورة، فعند الضغط عليه تظهر لنا نافذة يوجد بها فى يسار أعلى الجزء العلوى الصورة الأصلية وبجوارها تظهر صورة بها التعديلات التى نقوم بها، وعلى يمين النافذة توجد مجموعة من الصور والتى تمكننا من اختيار وتحديد درجة الإضاءة بالصورة، أما الجزء الآخر فهو يمكننا من تغيير نسب باقى الألوان الموجودة بالصورة عن طريق الضغط عليه مرة واحدة على الصورة التى تحتوى على زيادة فى اللون المطلوب.

الأمر Duplicate:

وهو يعمل على عمل نسخة من الملف المفتوح بجميع محتوياته، وعند الضغط عليه تظهر لنا نافذة يمكن من خلالها كتابة الاسم الجديد للملف بجوار AS ثم OK، فنجد النسخة الجديدة تظهر لنا على الشاشة.

الأمر Image Size:

وهو المسئول عن تحديد حجم الصورة أو الملف من حيث الطول Hight والعرض Width وحجم الطباعة من Print size ودرجة الوضوح من Resolution.

فمثلا يمكننا تغيير حجم الصورة إلى الأصغر وذلك من خلال طريقتين:

أولا: كتابة رقم بجوار الخانة Width فيعمل البرنامج على تصغير حجم الصورة.

ثانيا: تصغير حجم الصورة بنسبة معينة من خلال الضغط على السهم الأسود بجوار Pixels ونختار Percent ثم نكتب النسبة المراد تغيير الصورة إليها ثم نضغط OK فيقوم البرنامج بتقليل مساحة الصورة بالنسبة المطلوبة مباشرة.

الأمر Canavas size:

ويقوم هذا الأمر بإتاحة إمكانية تكبير سطح العمل دون تكبير الأشكال الموجودة مع سطح العمل.

قائمة Select:

هذه القائمة تحتوى على العديد من الأوامر ومنها All - Deselect - Re-select وهذه الأوامر هي المسؤولة عن كل ما يتعلق بعمليات التحديد (Selection).

الأمر All

ويقوم هذا الأمر بعمل تحديد للصورة أو الملف بأكمله، ولإلغاء هذا التحديد نضغط قائمة Select ونختار الأمر Deselect فيقوم البرنامج بإلغاء أى تحديد على الملف المفتوح، ولإعادة التحديد مرة أخرى نضغط Select ثم Re-select فيقوم البرنامج بعمل آخر عملية تحديد قمنا بها.

ولتحديد لون معين من على الصورة نختار الأمر Color Range فتظهر نافذة يمكن من خلالها تحديد اللون المراد العمل به. فعلى سبيل المثال اللون الأحمر، وذلك بالضغط عليه بالفأرة (mouse) مرة واحدة ثم Ok فيقوم البرنامج بتحديد اللون الأحمر السابق اختياره.

كما أنه يمكننا عكس هذا التحديد: أى تحديد كل الأجزاء التى لا تحتوى على اللون الأحمر فى الصورة وذلك من خلال الأمر inverse، كما يتيح لنا برنامج الـ Photo Shope إمكانية القيام بأى تعديل على هذا التحديد أو Selection وذلك من خلال استخدام الأمر Modify من قائمة Select مثل (Border - Smooth - Expand - Contract) فمثلا إذا قمنا بعمل تحديد أو Se-lection على شكل مربع نقوم باستخدام قائمة Select ونختار الأمر Modify

ثم Expand ثم نحدد مقدار الزيادة المطلوبة وهى تقدر بـ Pixels ثم نضغط Ok، فيزداد حجم الشكل بنفس المقدار المسبق تحديده فى جميع الاتجاهات.

أما إذا أردنا تقليل الحجم وهى عكس العملية السابقة فإننا نفتح قائمة Select ثم نختار الأمر Modify ثم Contract فتظهر لنا نافذة يمكن من خلالها تحديد حجم النقصان المراد تنفيذه وهى أيضا تقدر بـ Pixels ثم نضغط Ok.

الأمر Border:

ولعمل برواز (Border) لهذا التحديد السابق نضغط قائمة Select ثم Modify ثم Border فتظهر لنا نافذة يمكن من خلالها تحديد عرض البرواز المراد تنفيذه من Width ثم نضغط Ok.

الأمر Smooth:

أما الأمر Smooth فهو يقوم باستكمال عملية التحديد لدرجات الألوان الغريبة من درجة اللون والتي سبق تحديده فى أول مرة.

فمثلا عند تحديد أحد الأجزاء الموجودة بالشكل المراد العمل عليه فنلاحظ: وجود بعض الأجزاء لم تدخل ضمن التحديد لباقي الشكل وذلك لاختلاف درجة لونها عن درجة اللون المسبق تحديده والذي ضغطنا عليه أول مرة.

ولإدخالها فى نطاق ذلك التحديد نضغط الأمر Select ثم Modify ثم Smooth، فتظهر لنا نافذة يمكن من خلالها تحديد درجة الـ Smooth من خلال Sample Radius وهى تقاس بـ Pixels ثم نضغط Ok فنلاحظ دخول العديد من الأجزاء ضمن التحديد الكلى والتي لا تحمل نفس اللون.

الأمر Grow:

وهو يقوم بتحديد كل النقاط العديدة والتي تدخل ضمن التحديد والتي تحمل نفس اللون.

فمثلاً: نقوم بتحديد مستطيل على نفس اللون الأحمر ثم نضغط Select ونختار الأمر Grow فيقوم البرنامج بالبحث عن كل النقاط أو الأماكن المجاورة للتحديد وإدخالها ضمن نفس التحديد، إذاً فهو يقوم بتحديد كل اللون الأحمر الموجود في الصورة.

الأمر Similar:

هو يشبه الأمر Grow ولكن يختلف عنه قليلاً حيث إنه يبحث عن النقاط التي تحمل نفس اللون الموجود بالصورة كلها وليس الموجود فقط داخل التحديد ليشمل جزءاً جديداً غير الذي قمنا بتحديدده من قبل حيث نضغط قائمة Select ونضغط الأمر Transform Selection وبذلك يمكننا التحكم في حجم الـ Selection وعلينا أن نعرف أن عملية التحديد من العمليات الهامة والمستخدم بكثرة بالنسبة لمستخدمى برنامج الـ Photo Shope ولكن أحيانا ما نحتاج إلى تحديد لجزء معين لفترة طويلة، فقد يحتاج العمل عليه إلى فترات طويلة. إذاً: كيف يمكن حفظ نسخة من الـ Selection؟

يتم ذلك من خلال الأمر Save Selection فتظهر لنا نافذة تحتوى على خانة تسمى Name فيتم كتابة اسم لذلك التحديد ثم نضغط Ok.

وللتعرف على كيفية استرجاع التحديد مرة أخرى نضغط القائمة Select ثم Deselect لإلغاء التحديد، ثم نضغط الأمر Load selection ثم Ok فيظهر التحديد مرة أخرى مما يسهل استخدامه موفراً الكثير من الوقت والجهد.

الأمر Feather:

ويعمل هذا الأمر على كسر حدة الجزء المحدد بتدرج الحواف لونها مع لون الأرضية.

فمثلاً: نحدد مستطيلاً في مساحة معينة وليكن على المساحة المحتوية على اللون الأحمر، فنضغط قائمة Select ثم Feather ثم Ok.

ولرؤية تأثير هذه العملية نقوم بعمل نسخة من الجزء المحدد ثم نقوم بسحبها إلى جزء آخر مختلف اللون حيث يمكن ملاحظة هذه العملية على الأطراف.

بعض النقاط الهامة لتوظيف بعض الأدوات فى التصميم للفتون التشكيلية.

أداة Brushes:

يمكن الوصول إلى هذه الأداة عن طريق الضغط على مفتاح F5، أو عن طريق النقر على علامة Brushes الموجودة فى الجانب الأيمن من شريط Options.

* اختيار الفرش المجهزة بشكل مسبق: إذا ما قمنا بالنقر بزر الماوس الأيمن فى إطار الصورة، ستظهر صورة مصغرة من لوحة Brushes التى تحوى قائمة كبيرة من الفرش التى تم إعدادها مسبقاً، ويمكن أيضاً القيام بنفس العملية عن طريق النقر على أيقونة Brush الموجودة فى شريط options.

أدوات الرسم والتلوين للتصميم:

يعتمد الكثير من المصممين والفنانين المستخدمين لهذا البرنامج على أدوات التلوين التى تعطينا فى النهاية نفس تأثير ضربات الفرشاة باللون الذى يقع عليه اختيارنا عن طريق استخدام خيارات Color Dynamics فى لوحة Brushes. وتتمثل أهمية أداة Brush فى أنها تتيح للمستخدم أن يرسم خطأ مع تحديد سمكه، ويستطيع المستخدم أيضاً أن يجعل هذا الخط حاداً أو مموهاً.

وإذا ما أردنا إحداث تأثير مختلف عن تأثير Brush، يمكننا اختيار النقر على أيقونة Air Brush فى شريط Options التى تتيح لنا إحداث التأثير

المطلوب. ولتنشيط Air Brush من لوحة المفاتيح يجب الضغط على مفتاحي Alt و Shift مع النقر على مفتاح P. وإذا قمنا بإعادة نفس العملية مرة أخرى سيتم إلغاء تنشيط Air Brush.

أداة: Pencil

تقوم أداة Pencil بأداء نفس وظيفة Brush، فعن طريقها نستطيع أن نرسم خطأً مع التحكم في سمكه ولونه. لكن في حين أن خطوط أداة Brush ملساء، نجد أن خطوط أداة Pencil خشنة، ودون أى إمكانية للمزج بينها وبين ألوان الخلفية.

وعند اختيارنا لأداة Pencil يظهر مربع حوار Auto Erase فى شريط Option، وإذا ما اخترنا استعمال Auto Erase يتم استخدام لون الخلفية فى الرسم والتلوين عند قيامنا بالرسم على منطقة ملونة بالفعل.

وعند قيامنا برسم خط سنلاحظ حاجتنا المتكررة إلى تغيير لون الفرشاة، وهو ما يمكن القيام به بسهولة عن طريق استخدام لوحة Color. ولاختصار الوقت يمكن القيام بتغيير اللون مباشرة عن طريق أداة Eye Drop، بالنقر على اللون المرغوب مع الضغط على Alt فى لوحة المفاتيح.

أدوات التأثيرات الفنية التشكيلية:

لا يعتمد مستخدم برنامج Photo Shop على أدوات التأثيرات الفنية فى إضافة أو إزالة الألوان، لكن الهدف من استخدام أدوات التأثيرات الفنية الأساسى هو التأثير على الألوان التى تم إدخالها على الصورة أو الرسم، وفيما يلى توضيح لوظيفة ومهام هذه الأدوات:

أداة: Blur

تقوم هذه الأداة بعمل تمويه أو تقوم بإضافة تأثير ضبابى عن طريق خفض قيمة التباين بين البكسلات.

أداة Sharpen:

تقوم بأداء الوظيفة العكسية لوظيفة Blur، وذلك عن طريق رفع قيمة التباين بين البكسلات، فتقوم بإيضاح الصورة بشكل أكبر.

أداة Smudge:

تقوم هذه الأداة بتشويه ألوان الصورة، ويشبه تأثيرها على الصورة تأثير أن تضع جسمًا صلبًا على اللون قبل أن يجف، ثم تقوم بسحبه.

أداة Dodge:

تقوم هذه الأداة بضبط ألوان الصورة عن طريق قيامها بتفتيح الألوان في جزء معين من الصورة عن طريق السحب عليه.

أداة Burn:

تتيح لنا هذه الأداة القيام بتعتيم جزء من الصورة عن طريق السحب عليه.

أداة Sponge:

تقوم هذه الأداة بضبط درجة اللون بشكل نهائى، فهي تقوم بالتقليل من قيمة التشبع اللونى وقيمة التباين من الصورة، كما يمكننا القيام بضبط الأداة بحيث تقوم بأداء العملية العكسية (زيادة قيمة التشبع اللونى وزيادة قيمة التباين).

* عند قيامنا باستخدام أداة Blur يمكننا أيضًا استخدام أداة Sharpen عن طريق الضغط على مفتاح Alt، وتظل أداة Sharpen متوفرة فقط أثناء ضغطنا على مفتاح Alt، واستخدام أداة Blur عند تحديد أداة Sharpen عن طريق الضغط على مفتاح Alt أيضًا. ونفس الأمر عند تحديدنا لأداة Dodge يمكننا تشغيل أداة Burn، وعند تحديدنا أداة

Burn يمكننا تشغيل أداة Dodge . وهو ما يساعدنا على توفير الكثير من الوقت .

* ويمكننا أيضاً وضع أداة Sharpen بدلاً من أداة Blur في مربع الأدوات عن طريق الضغط على Alt مع النقر بالماوس على أيقونة الأداة . ويمكننا الضغط والنقر مرة أخرى لتحديد أداة Smudge وثانية للعودة إلى أداة Blur . وأيضاً الضغط على Alt مع النقر بالماوس على أيقونة أداة Dodge للانتقال بين Dodge و Burn و Sponge .

* ويجب مراعاة أن اختصار أداة Blur في لوحة المفاتيح هو R ، وأن اختصار أداة Dodge في لوحة المفاتيح هو O ، كما أن اختصار لوحة الألوان في لوحة المفاتيح هو O أيضاً ، كما أن الضغط المتكرر على حرف R يؤدي التبديل بين أداة Smudge وأداة Blur . وعند تحديدنا لأداة Dodge يؤدي الضغط على مفتاح O إلى الانتقال إلى أداة Burn ، وإذا أردنا العودة مرة أخرى لأداة Sponge نضغط على مفتاح O .

* إذا ما شعرت بأنه لا قيمة لهذه الاختصارات بالنسبة لك ، فكل ما عليك فعله هو الانتقال إلى قائمة General في مربع حوار Prefer-ence من خلال الضغط على مفتاح Ctrl مع الضغط على مفتاح K ، أو تحديد خيار Use Shift Key For Tool Switch ، أى أنه من الضروري الضغط على مفتاح Shift مع اختصار لوحة المفاتيح المحدد للانتقال بين الأدوات .

رسم الخطوط المستقيمة:

يمكننا رسم الخطوط المستقيمة عن طريق استخدام أداة Line ، وتكمن أهمية هذه الأداة في إنشاء الأسهم ، وإذا ما كنت لا ترغب في الاعتماد على



Line فى رسم الخطوط ، يمكنك استخدام مفتاح Shift مثلاً ، مما يسهل لك عملية الرسم والتلوين واستخدام الأدوات الأخرى التى لا يمكن استخدامها إذا ما اعتمدت على أداة Line وحدها .

ولرسم وتلوين خط مستقيم انقر بالماوس على أية نقطة فى الصورة ، ثم اضغط على مفتاح Shift واضغط بالماوس على النقطة الأخرى التى ترغب فى توصيلها بالنقطة الأولى ، سيتم توصيل نقطة البداية بنقطة النهاية بتأثير خط مرسوم بالفرشاة فى شكل مستقيم . ويمكنك الاعتماد على هذه الطريقة فى استخدامك لأداة Pencil أو لأداة Smudge أو لأداة Dodge ، أو حتى فى حال إذا ما رغبت فى تحرير وحدات البكسل فى خط مستقيم . أما إذا ما رغبت فى إنشاء أشكال حرة من المضلعات ، يمكنك ذلك إذا ما ضغطت على مفتاح Shift مع النقر بالماوس على الأداة .

ويجب مراعاة أن الاعتماد على مفتاح Shift يؤدى إلى التقليل من قدرة Blur و Sharpen على التأثير ، فإذا ما رغبت فى تحرير محيط صورة .

- تلوين ورسم الخطوط العمودية :

إذا ما أردت رسم خط عمودى سواء كان رأسياً أو أفقياً ، اضغط على زر الماوس ثم قم بالضغط على مفتاح Shift ، ثم اسحب فى اتجاه رأسى أو أفقى مستخدماً أداة من أدوات التلوين أو التحرير . ويجب ألا ترفع إصبعك عن مفتاح Shift إلا بعد أن تنتهى من عملية السحب ، أو إذا رغبت فى تغيير اتجاه الخط ، ويمكن استخدام مفتاح Shift فى تحويل الخط المائل إلى خط عمودى واستخدامه فى رسم الأشكال المضلعة .

أداة Smudge :

تقوم هذه الأداة بنشر الألوان من خلال دمجها مع بعضها بعضاً ، وطبيعة أداء هذه الأداة يعتمد على إعدادنا لخيارات تحكم Strength



وFinger Painting فى شريط Options، التى نصل إليها عن طريق الضغط على Enter أثناء استخدامنا لأداة Smudge.

- خيار Strength:

تعمل أداة Smudge على لصق الصورة بشكل متكرر بطول ضربة الفرشاة، لذلك نجد أن خيار Strength يقوم بتحديد المسافة التى تقوم فيها Smudge بنشر الألوان، فإذا زادت قيمة Strength كانت مسافة نشر الألوان أكبر وأبعد، فإذا ما قمت بضبط خيار Strength على نسبة 100٪، فإن معنى ذلك أن Smudge ستقوم بنشر الألوان من أول عملية السحب حتى نهايتها.

- خيار Finger Painting:

إذا ما قمت بتحديد هذا الخيار، فإن أداة Smudge سوف تقوم بمزج نسبة ضئيلة من لون الواجهة مع ألوان الصورة. لكن إذا ما قمت بضبط خيار Strength على 100٪ أثناء تنشيطك لخيار Finger painting، ستلاحظ أن أداء أداة smudge سوف يكون مماثلاً لأداء أداة Brush.

* ويمكننا أن نقوم بعكس استخدام خيار Finger painting عن طريق الضغط على مفتاح Alt أثناء السحب، وإذا ما ألغينا تنشيط هذا الخيار فإن الضغط على مفتاح Alt مع السحب سيؤدى إلى استخدام لون الواجهة فقط لا غير.

ونلاحظ أن خيار Use all layers يبين لأداة Smudge كيف تقوم بتجميع الألوان فى طبقات الصورة الشفافة، ووضعها فى الطبقة الشفافة الظاهرة من الصورة.

أداة Sponge:

إذا ما قمنا بتنشيط خيار Sponge، يجب علينا أن نختار إما Saturate (زيادة التشبع اللونى) أو Desaturate (تقليل التشبع اللونى) من قائمة Mode.



* إذا ما قمنا بتحديد Saturate ، ستقوم أداة Sponge بزيادة قيمة التشبع اللوني بالنسبة للألوان التي نقوم بسحبها.

* أما إذا ما قمنا باختيار Desaturate ستقوم ساعتها Sponge بخفض قيمة التشبع اللوني بالنسبة للألوان التي نقوم بسحبها.

ويمكننا الانتقال بين خيارى Saturate و Desaturate باستخدام لوحة المفاتيح، كما يلي:

- Shift+ Alt + مفتاح الحرف S.

- Shift+ Alt + مفتاح الحرف D.

وأيًا كان اختيارك، ستلاحظ أن إعدادك لـ Flow سواء كان مرتفعًا أو منخفضًا سيحقق نتائج مرضية جدًا. (عزيزى الدكتور: يجب إضافة مثال تطبيقي فيما يخص النقطة السابقة)

ويمكننا الاعتماد على أداة Sponge بالنسبة للصور الرمادية، وإحداث تأثيرات رائعة فيما يخص زيادة أو إنقاص درجة التباين أو زيادتها بين وحدات البكسل المتجاورة. (يجب إضافة مثال تطبيقي أيضًا)

* ويمكننا أيضًا استخدام Air brush الموجودة فى شريط Options، عند استخدامنا لأداة Sponge وأدوات ضبط الألوان الأخرى مثل Dodge و Burn مما يتيح لنا إحداث عدد من المؤثرات بشكل سريع، فإذا كنت فى حاجة لاستخدام أداة Sponge، لا تقم بتحريك الماوس من على الموضع الذى اخترته قبل استعراضك لإعداد Air brush ثم قم بتحريك المؤشر عندما يتم لك ما أردت.

* إذا ما أردت التراجع عن إحدى خطوات التلوين أو عن خطأ ما، يمكنك إلغاء هذا الخطأ أو التراجع من خلال لوحة المفاتيح عن

طريق الضغط على Ctrl+Z فى لوحة المفاتيح، أو قم بفتح Edit واختر خيار Undo.

* ويمكنك التراجع أيضاً عن إحدى خطوات ضربة الفرشاة عن طريق اختيارك لأحد الأوضاع السابقة فى لوحة History، التى تسهل لك اختيار الوضع الذى تريد الرجوع إليه وإلغاء كل الخطوات التى تليه.

- خيار Fade:

يؤدى استخدامنا لخيار Fade أن تبدو ضربات الفرشاة كما لو كانت تخبو تدريجيًا، ويمكن استخدام هذه الأداة عن طريق النقر على Edit ثم Fade، أو يمكن أن نقوم بذلك عن طريق لوحة المفاتيح: Ctrl+Shift+F، واستخدامنا لهذا الخيار يسمح لنا بخفض قيمة اللانفاذية أو الإعتام Opacity وتغيير المزج الخاص بضربات الفرشاة، ويمكن استخدام خيار fade مع كل أدوات التلوين والتحرير جنبًا إلى جنب مع بقية أدوات برنامج Photo Shop.

كيفية التحكم فى أداء أدوات التلوين والتأثيرات الفنية التشكيلية:

نلاحظ أن أداء كل أداة يختلف وفقًا لحجم وشكل المؤشر، المعروف لنا باسم طرف الفرشاة. فالأشكال المختلفة لأطراف الفرشاة يطلق عليها اسم الفرش، فستجد أن الفرشاة الكبيرة ذات الهيئة الدائرية تقوم برسم ضربات عريضة، أما الفرش الصغيرة البيضاوية فتستخدم فى إجراء تعديلات، لقدرتها على إحداث ضربات رفيعة، وسيجد المستخدم لهذا البرنامج تنوعًا كبيرًا فى الفرش فيما بين الفرشاة العريضة والفرش الصغيرة، مما يتيح مجالاً أكبر للاختيار والتعديل.

- كيفية اختيار الفرشاة المناسبة:

إذا ما قمت بتنشيط أداة الرسم أو التلوين يمكنك القيام بتعديل خصائص الفرشاة بعدة طرق:



- الضغط على الزر الأيمن للماوس:

اضغط على زر الماوس الأيمن داخل إطار الصورة، سيتم عرض لوحة تحتوى على أشكال الفرش التى تم إعدادها بشكل مسبق، هذا إلى جانب قائمة أخرى تحتوى على عدد من الخيارات الإضافية. بالطبع بعد استعراضك لمختلف أشكال الفرش المعدة مسبقًا واختيارك لما يتلاءم مع تصميمك أو صورتك، قم بالضغط فى النهاية على مفتاح Enter أو مفتاح Return، ف يتم إخفاء اللوحة. كما يمكنك أيضًا إنهاء هذا الخيار عن طريق الضغط على مفتاح Esc فتختفى اللوحة وتبقى الفرشاة دون إدخال أية تعديلات عليها.

وإذا كان جهاز الكمبيوتر الخاص بك يحتوى على لوحة الرسم الرقمية التى تعمل بالضغط، سيساعدك ذلك على التقليل من حجم ضربات الفرشاة بشكل تدريجى، كما هو موضح فى الشكل، وإلا ستظهر ضربات الفرشاة فى صورتها التقليدية. وإذا ما رغبت فى الاستغناء عن خيارات ضربات الفرشاة فى شكله المعتاد، يمكنك الاعتماد على خيار Large thumbnail من قائمة اللوحة، وإذا ما أردت العودة لمعاينة خيارات ضربات الفرشاة مرة أخرى، اختر Stroke Thumbnail.

Brushes:

اختر Brushes أو قم بالضغط على F5 لتقوم بمعاينة قائمة Brushes، قم بالضغط على Brushes Presets - التجهيزات المسبقة للفرش - لتقوم باستعراض عدد من أشكال الفرشاة المجهزة بشكل مسبق، هذا إلى جانب أن ذلك سيبيح لك الاطلاع على صور معينة كبيرة لشكل الفرشاة النشطة أسفل اللوحة، كما أنه سيتمكنك التحكم فى سمك ضربات الفرشاة إذا ما قمت بتنشيط Shape Dynamics على يسار اللوحة.



وإذا ما كنت تريد تحديد استخدام أحد الفرش المسبقة التجهيز فقط، أضغط بزر الماوس الأيمن على الفرشاة المختارة، أو اضغط على مفتاح Ctrl مع الضغط بالماوس.

* وستواجه مشكلة بالنسبة لحجم عرض لوحة Brushes، حيث إنك ستلاحظ اتساعها من الكبر بحيث إنه من غير الممكن لنا أن نثبتها في الجانب الأيمن من اللوحة أثناء العمل في الصورة، ويمكن التغلب على هذه المشكلة من خلال الضغط على مفتاح F5 أو أن نقوم بإلغاء تنشيط خيار Expand View في قائمة Brushes، مما يؤدي إلى أن يصبح عرضها هو عرض اللوحة الافتراضية.

Master Diameter

إذا ما قمنا بعرض لوحة Brushes أو لوحة الإعدادات المسبقة على الشاشة، يمكننا التحكم في حجم الفرشاة من خلال التحكم في قيمة Master Diameter، وسنجد أن وحدة القياس المستخدمة بالنسبة لهذه القيمة هي البكسل. وتعتبر قيمة البكسل عن أكبر سمك لضربة الفرشاة يمكن التلوين به، وبالطبع يمكن أن يتم تقليل هذا السمك عن طريق Shape Dynamics، أي أننا يمكننا أن نتحكم في قطر الفرشاة حتى عند استخدامنا للفرش غير الدائرية.

* ويمكن تصغير أو تكبير حجم قطر الفرشاة من لوحة المفاتيح مباشرة عن طريق الضغط على مفاتيح القوس الأيمن، فيتم تكبير حجم قطر الفرشاة، أما الضغط على مفتاح القوس الأيسر فيؤدي إلى تصغير حجم قطر الفرشاة.

- اختصارات استدعاء الأدوات:

يسهل الانتقال بين التجهيزات المسبقة عن طريق لوحة المفاتيح، فالضغط على مفتاح الفاصلة (،) يتيح لنا الانتقال إلى شكل الفرشاة السابق في القائمة، أما الضغط على مفتاح النقطة (.) فيتيح لنا تحديد شكل الفرشاة الجديد، وعن طريق الضغط على مفتاح Shift مع مفتاح الفاصلة يتم تحديد شكل الفرشاة الأول في القائمة - وهو عبارة عن بكسل واحد -، وإذا ما استمر ضغطنا على مفتاح Shift مع الضغط على مفتاح النقطة يتم تحديد شكل الفرشاة الأخير في القائمة.

وبشكل عام الشكل الذي سيكون عليه المؤشر Cursor سيحدد إذا ما كانت إحدى الأدوات نشطة أم لا، فإذا ما كان ال Cursor (السهم الصغير الذي يقوم الماوس بتحريكه) يبدو على شكل + أو أيقونة إحدى الأدوات، فإن قيامك بالضغط على Ctrl + K سيؤدي لإظهار Preferences، ثم قم بالضغط على Ctrl+3 لإظهار لوحة Display&Cursors، وهو ما يسمح لك باختيار Brush Size أو حجم الفرشاة، من أزرار Painting Cursors، فتستطيع إنشاء فرشاة يبلغ قطرها 2.500 بكسل، وهو ما سيؤدي لزيادة حجم المؤشر بصورة متتابعة.

- وفي حالة رغبتك أن يكون للفرشاة شكل مخصص، تستطيع القيام بذلك عن طريق لوحة Brushes ثم تحديد Brush Tip Shape، فيتم عرض الخيارات كما هو موضح في الشكل، تستطيع الآن تحديد الفرشاة المناسبة اعتماداً على الخيارات الآتية:

- Diameter:

يقوم هذا الخيار بتحديد عرض شكل الفرشاة، فيمكننا التحكم في قيمة عرض الفرشاة بداية من 1 وحتى 2.50 بكسل. ويجب مراعاة أن أشكال الفرشاة التي يبدأ قطرها من 0.5 بكسل فما فوق تعد كبيرة جداً لدرجة أن



عرضها بشكل دقيق فى Options غير ممكن، كما أن معاينة ضربة الفرشاة أسفل لوحة Brushes تكون غير دقيقة إذا ما كان التحديد يزيد عن 50 بكسل.

- Angle:

يقوم بتدوير الفرشاة حول محورها، وإن لم تكن الفرشاة بوضعية، فإن الفرق سيتضح لك بعد استخدام هذا الخيار.

- Roundness:

إذا ما رغبت الحصول على شكل فرشاة دائرية، يجب أن تكون قيمة هذا الخيار أقل من 100٪، فإذا ما ضبطت قيمة هذا الخيار على 50٪ ستحصل على فرشاة ذات شكل قصير وعريض.

ويمكننا ضبط زاوية الفرشاة بصورة أفضل وأوضح عن طريق سحب المقابض السوداء والسهم الرمادى مما يؤدي لتغيير درجة استدارة وزاوية الفرشاة على التوالى، فيتم تغيير قيمة Angle و Roundness بشكل تلقائى.

- Hardness:

بما أن كل أنواع الفرش دائمة ما تكون مصقولة، فإن الطريقة الوحيدة لتنعيم حواف الفرشاة أكثر هى عن طريق سحب شريط Hardness بعيداً عن 100٪، فال 0٪ يحول تدريج الفرشاة من بكسل واحدة ملونة متصلة فى مركزها إلى دائرة من البكسلات الشفافة حول محيط الفرشاة. وبالطبع يمكنك تجاهل خيار Hardness عند استخدامنا لأداة Pencil.

ويمكننا التحكم فى قيمة خيار Hardness عن طريق لوحة المفاتيح، بالضغط على مفتاح Shift والنقر على القوس الأيسر [، فيتم تنعيم طرف الفرشاة، أما ضغطنا على Shift والنقر على القوس الأيمن]، فيؤدي إلى تخشين طرف الفرشاة.



الباب الثالث

تطبيقات استخدام الكمبيوتر فى الفنون

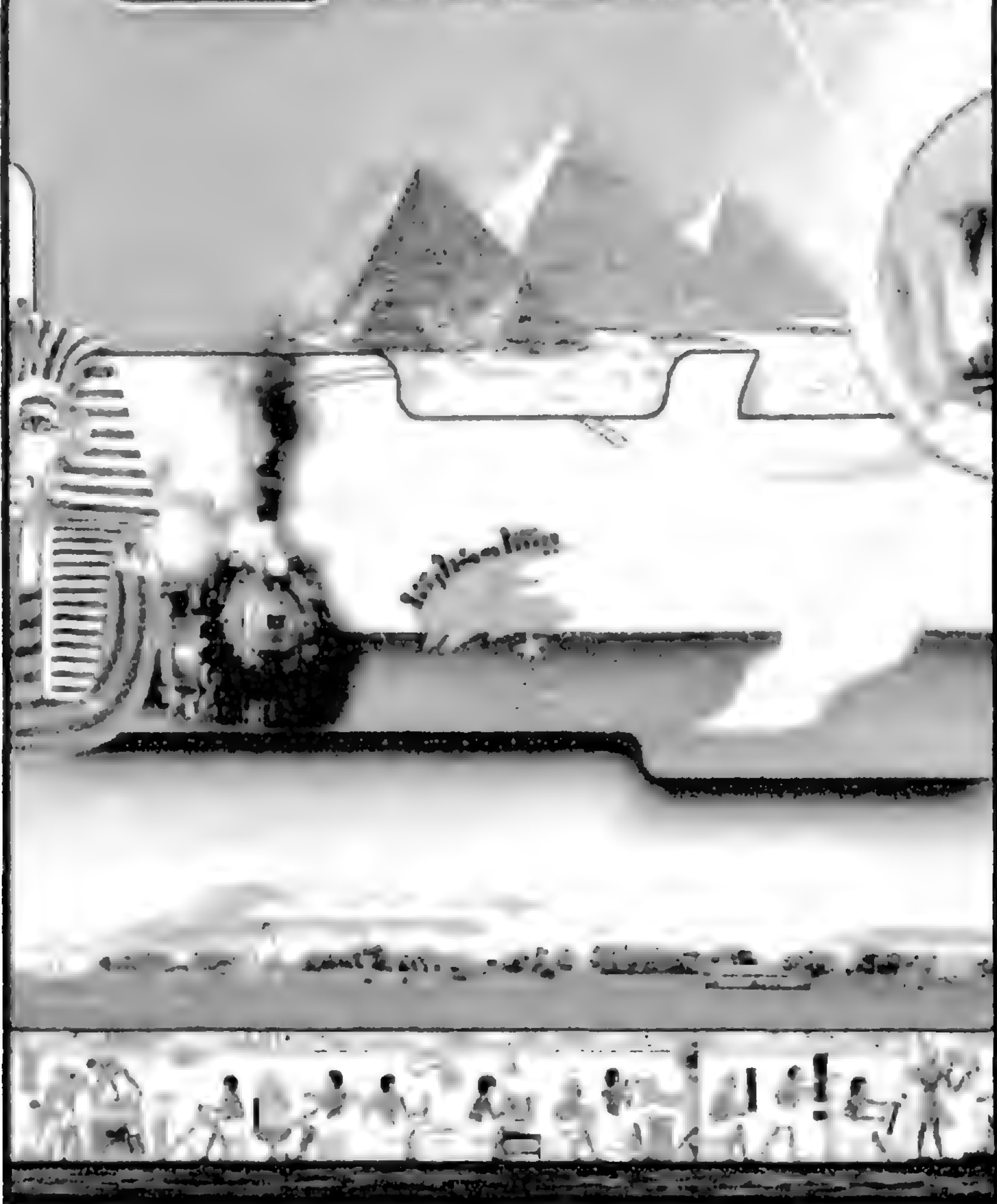
على برنامج الـ Photo Shope.



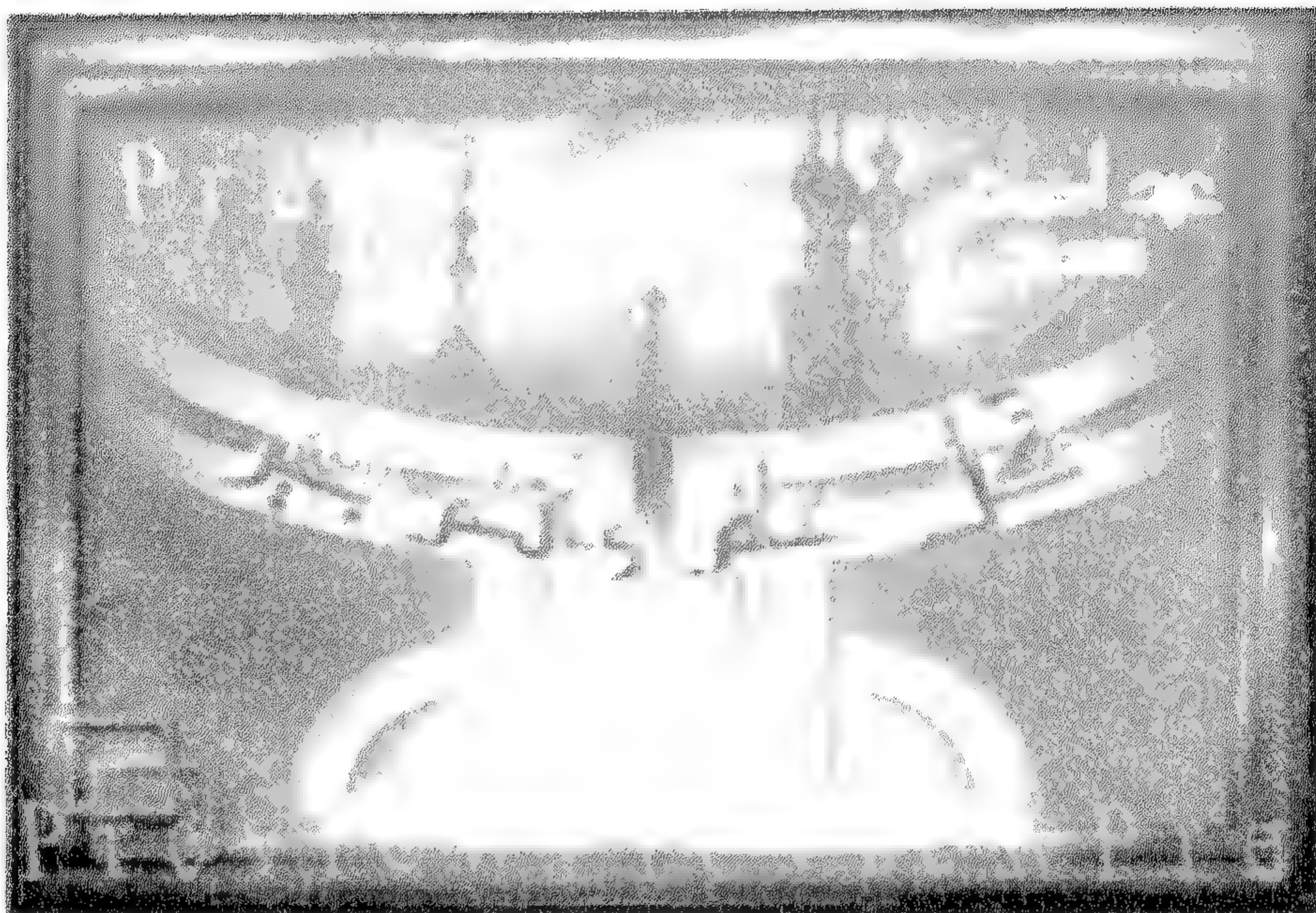
نستعرض فى هذا الجزء من الكتاب مجموعة من
النتائج التصميمية التى تم تنفيذها باستخدام
الكمبيوتر بمساعدة برنامج الفوتوشوب

پاکستان کا خطرناک

OUR ENVIRONMENT IS OUR CIVILIZATION









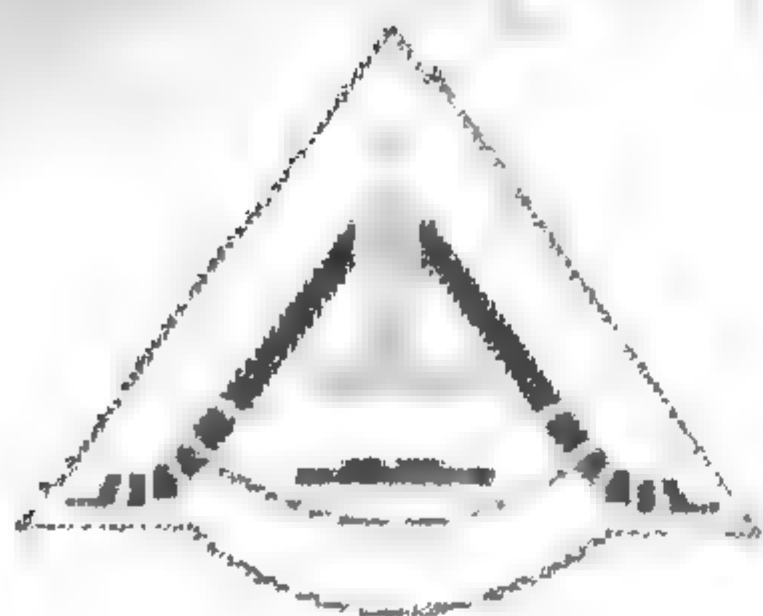
المجلس الأعلى
للتعليم والبحث



لترسم معاً بيئة صحراء نظيفة







الجمهورية العراقية
وزارة التعليم والبحث العلمي

انظروا على يميننا من اجل سلامتنا





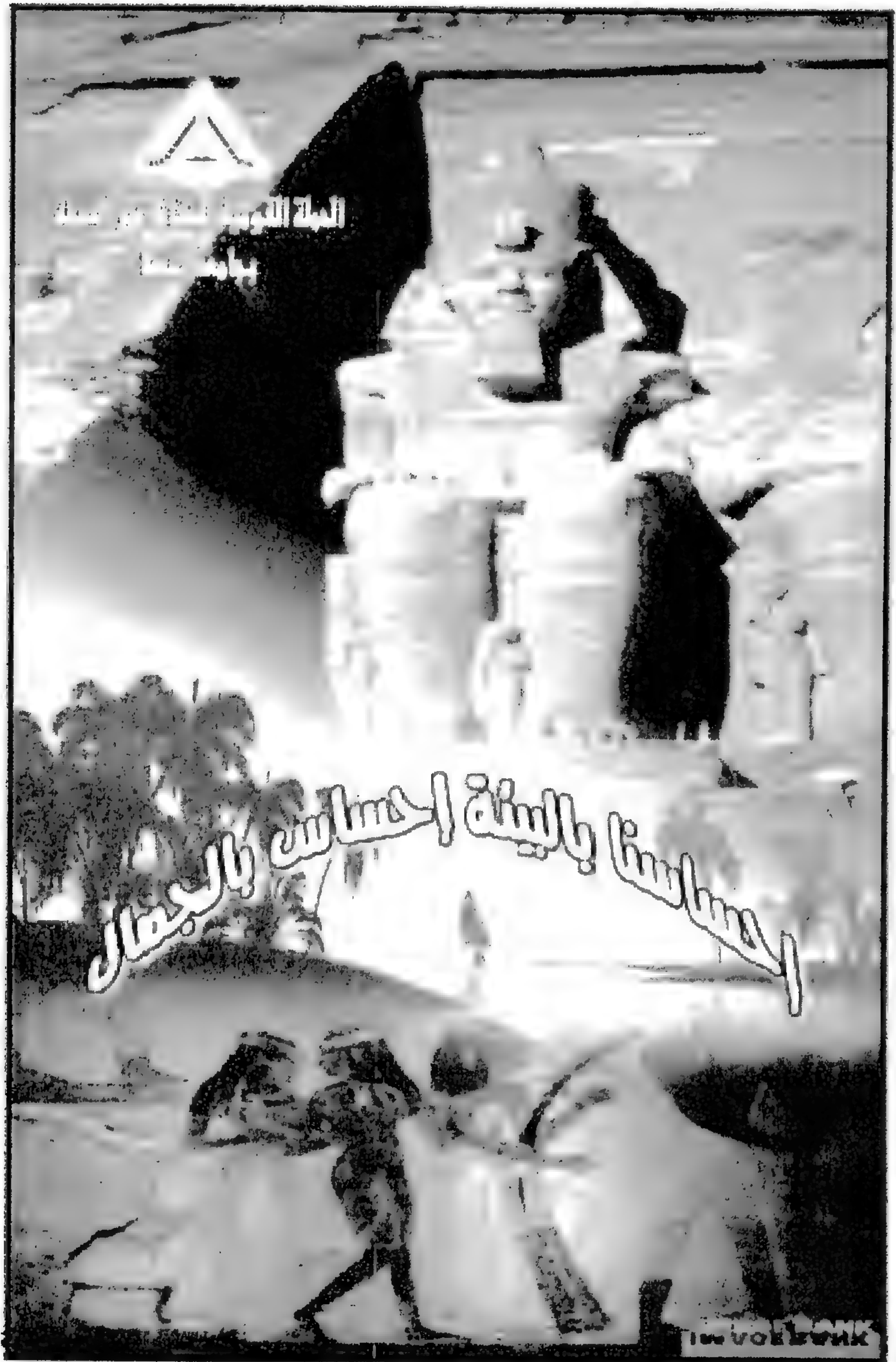


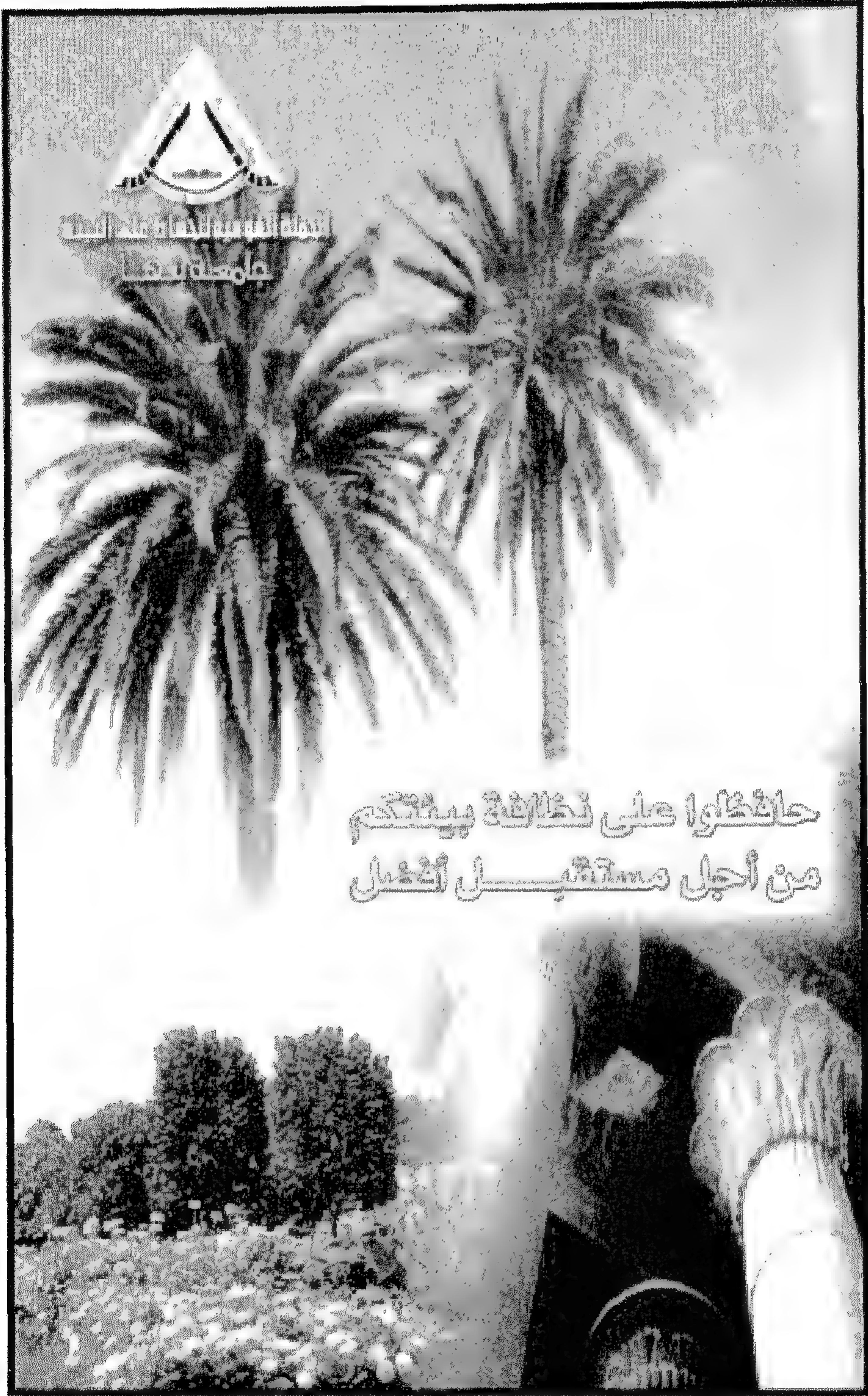


سازمان اسناد و کتابخانه ملی
جمهوری اسلامی ایران

البيته حياتنا فحافظوها عليها



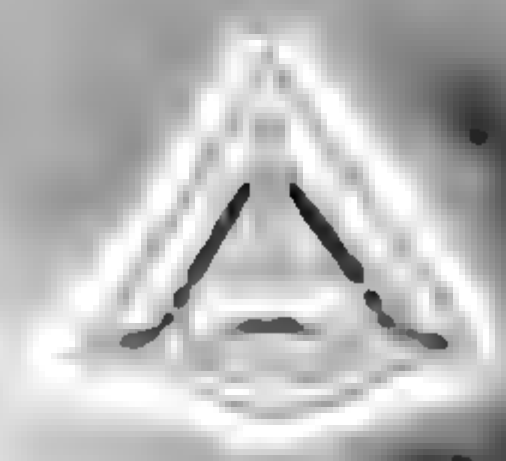




حافظوا على نظافتهم
من أجل مستقبل أفضل

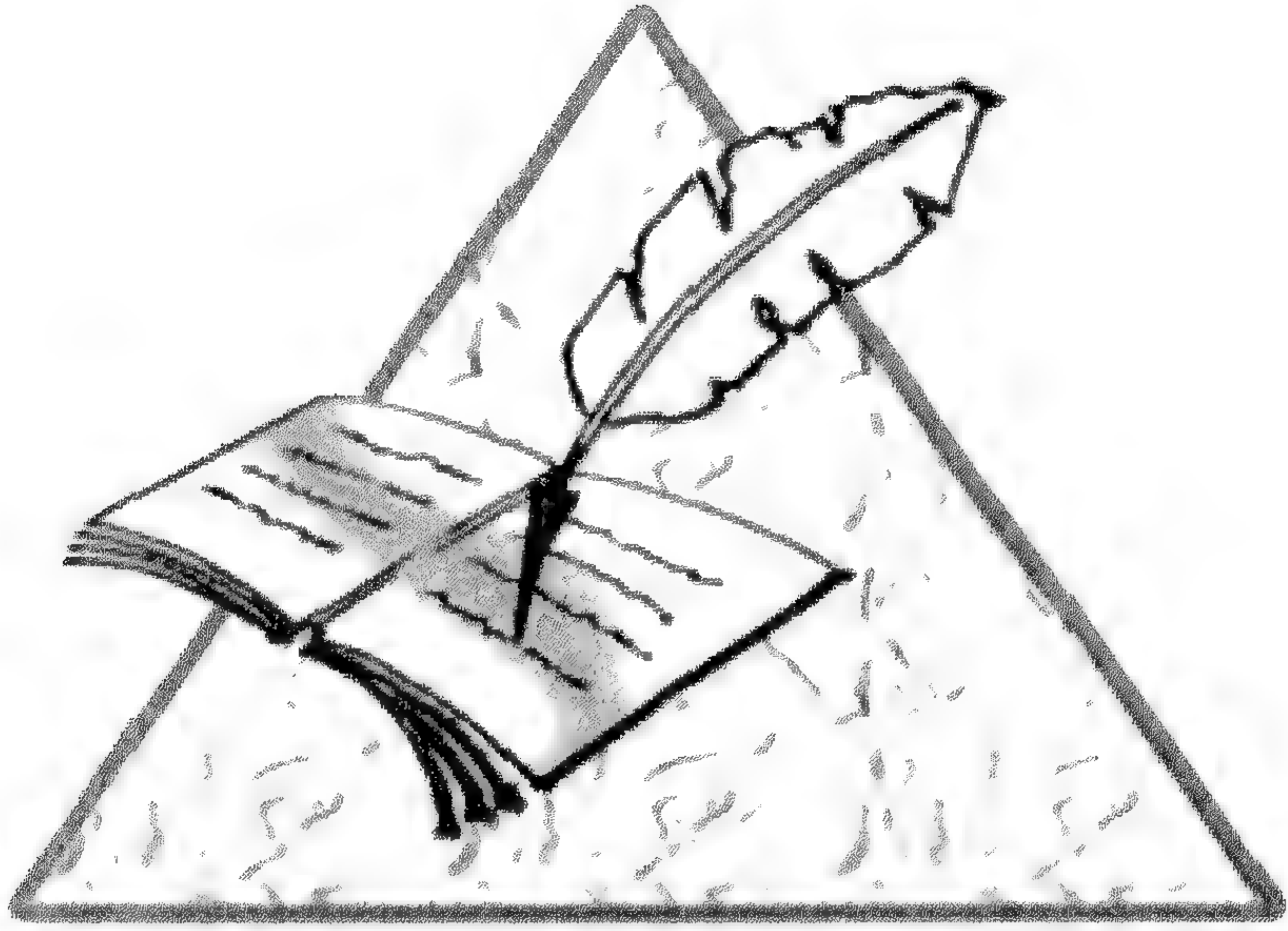
العملة القومية للحفاظ على البيئة

بجامعة بنما

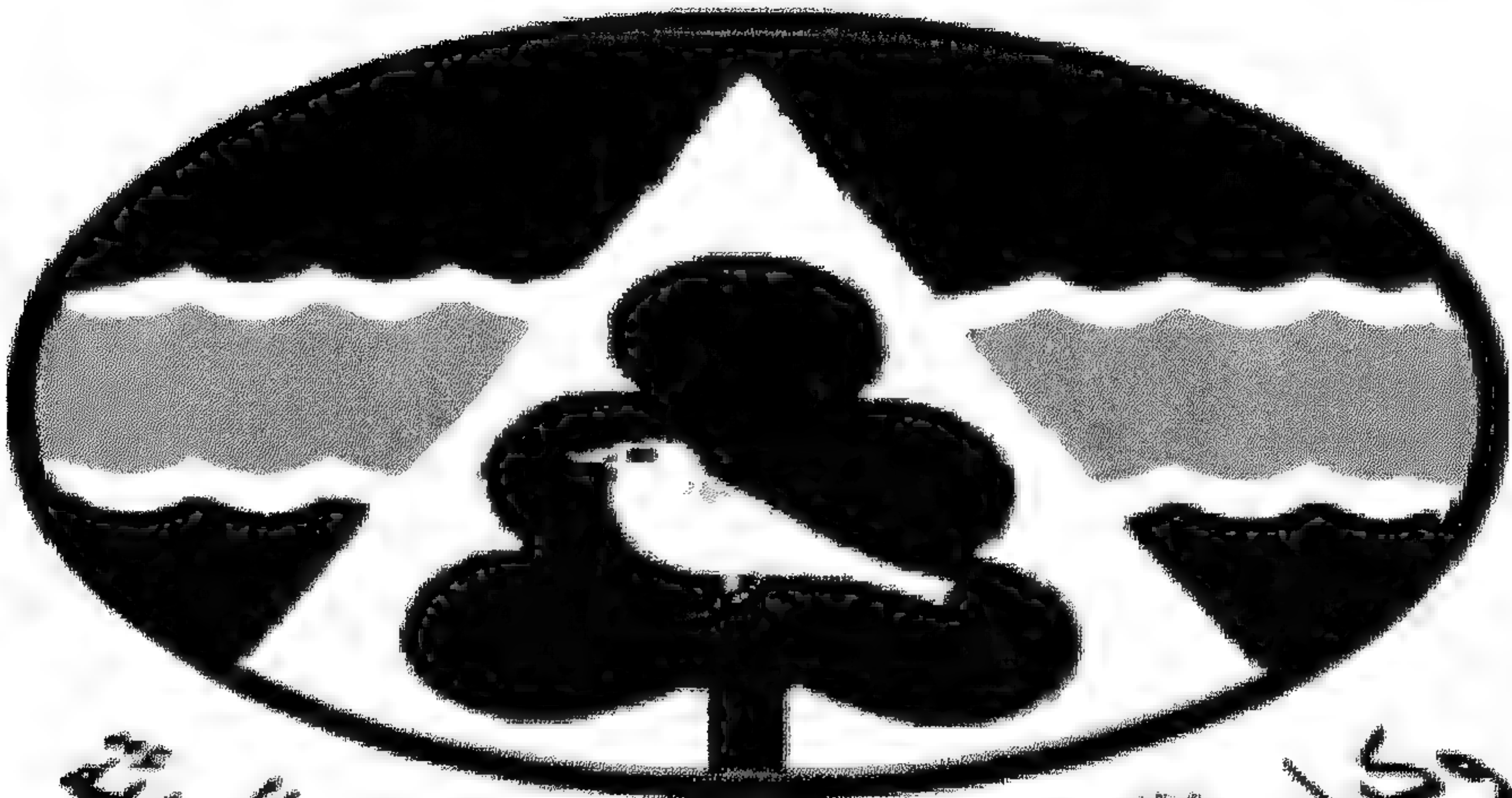


البيئة والحياة

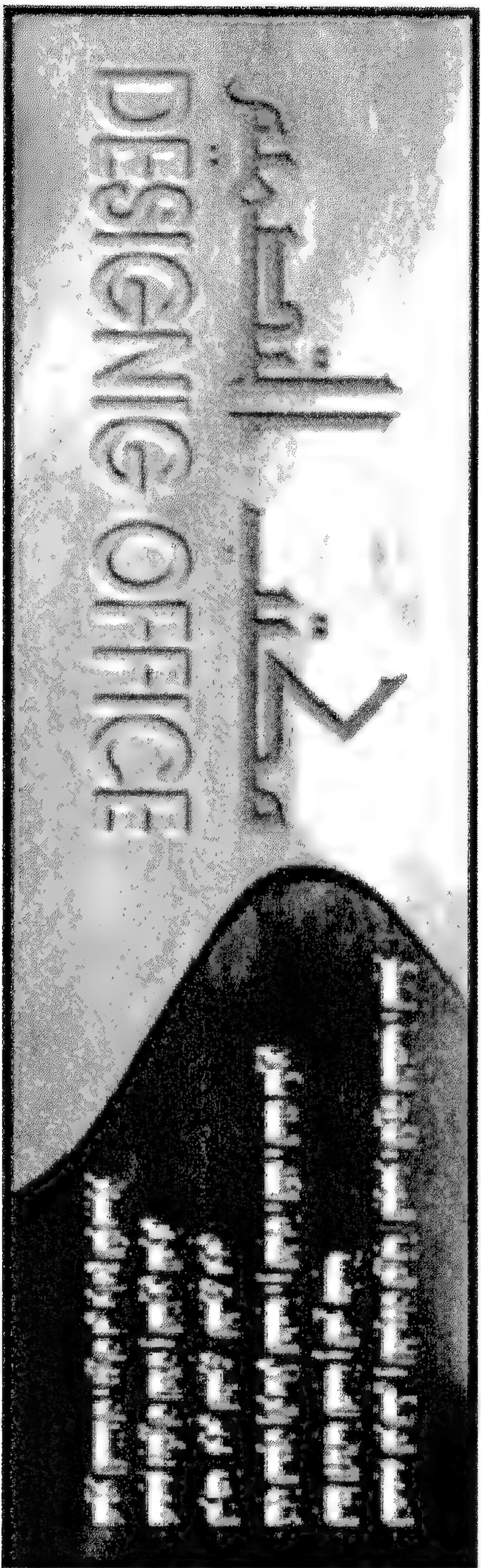


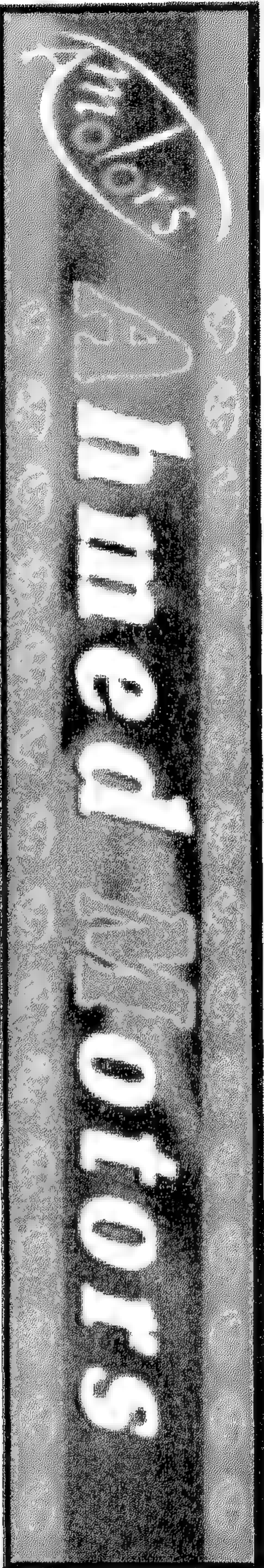


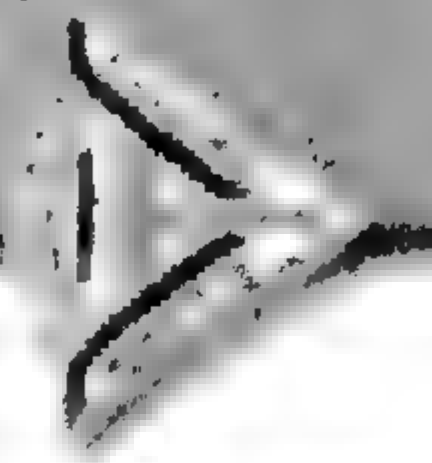
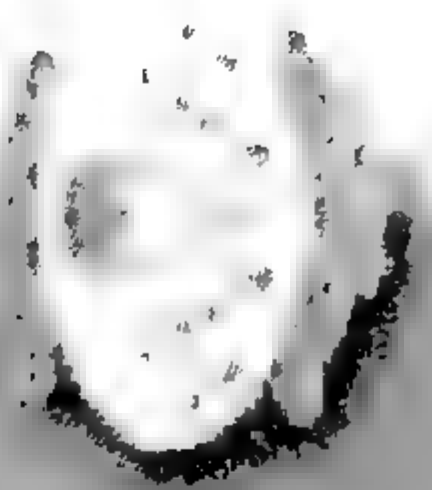
كلية الآداب جامعة بنها



وكيل الكلية لشئون المجتمع والبيئة







5-10-11

சென்னை

المجلد الثاني

601-6

2006 / 6 / 30 - 24

251

151

REF

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

11

THE

1990



2

THE

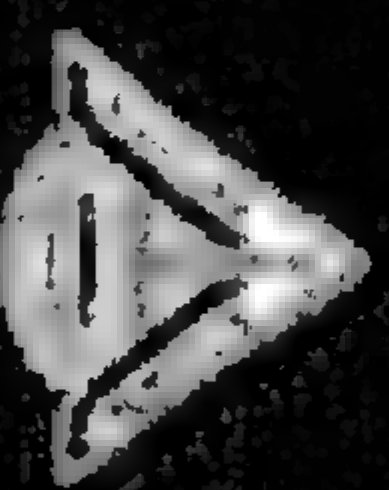
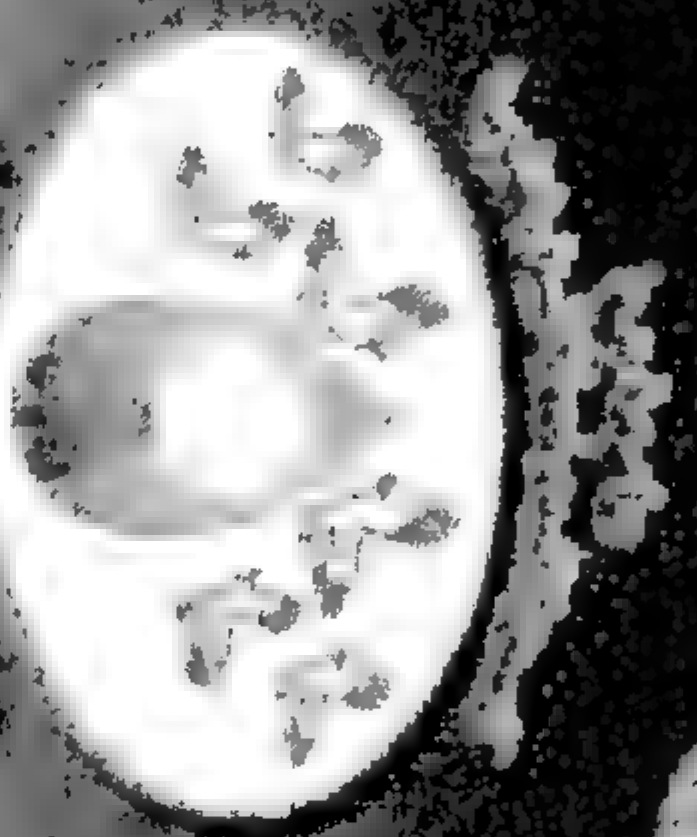
Figure 1

FEEL

1997

10

CHILD



सर्वज्ञानसिद्धि

● ১৫৬ ●

Vegetables

କିମ୍ବଦନ୍ତୀ

1941
 1942
 1943
 1944
 1945
 1946
 1947
 1948
 1949
 1950
 1951
 1952
 1953
 1954
 1955
 1956
 1957
 1958
 1959
 1960
 1961
 1962
 1963
 1964
 1965
 1966
 1967
 1968
 1969
 1970
 1971
 1972
 1973
 1974
 1975
 1976
 1977
 1978
 1979
 1980
 1981
 1982
 1983
 1984
 1985
 1986
 1987
 1988
 1989
 1990
 1991
 1992
 1993
 1994
 1995
 1996
 1997
 1998
 1999
 2000
 2001
 2002
 2003
 2004
 2005
 2006
 2007
 2008
 2009
 2010
 2011
 2012
 2013
 2014
 2015
 2016
 2017
 2018
 2019
 2020
 2021
 2022
 2023
 2024
 2025
 2026
 2027
 2028
 2029
 2030
 2031
 2032
 2033
 2034
 2035
 2036
 2037
 2038
 2039
 2040
 2041
 2042
 2043
 2044
 2045
 2046
 2047
 2048
 2049
 2050
 2051
 2052
 2053
 2054
 2055
 2056
 2057
 2058
 2059
 2060
 2061
 2062
 2063
 2064
 2065
 2066
 2067
 2068
 2069
 2070
 2071
 2072
 2073
 2074
 2075
 2076
 2077
 2078
 2079
 2080
 2081
 2082
 2083
 2084
 2085
 2086
 2087
 2088
 2089
 2090
 2091
 2092
 2093
 2094
 2095
 2096
 2097
 2098
 2099
 2100
 2101
 2102
 2103
 2104
 2105
 2106
 2107
 2108
 2109
 2110
 2111
 2112
 2113
 2114
 2115
 2116
 2117
 2118
 2119
 2120
 2121
 2122
 2123
 2124
 2125
 2126
 2127
 2128
 2129
 2130
 2131
 2132
 2133
 2134
 2135
 2136
 2137
 2138
 2139
 2140
 2141
 2142
 2143
 2144
 2145
 2146
 2147
 2148
 2149
 2150
 2151
 2152
 2153
 2154
 2155
 2156
 2157
 2158
 2159
 2160
 2161
 2162
 2163
 2164
 2165
 2166
 2167
 2168
 2169
 2170
 2171
 2172
 2173
 2174
 2175
 2176
 2177
 2178
 2179
 2180
 2181
 2182
 2183
 2184
 2185
 2186
 2187
 2188
 2189
 2190
 2191
 2192
 2193
 2194
 2195
 2196
 2197
 2198
 2199
 2200
 2201
 2202
 2203
 2204
 2205
 2206
 2207
 2208
 2209
 2210
 2211
 2212
 2213
 2214
 2215
 2216
 2217
 2218
 2219
 2220
 2221
 2222
 2223
 2224
 2225
 2226
 2227
 2228
 2229
 2230
 2231
 2232
 2233
 2234
 2235
 2236
 2237
 2238
 2239
 2240
 2241
 2242
 2243
 2244
 2245
 2246
 2247
 2248
 2249
 2250
 2251
 2252
 2253
 2254
 2255
 2256
 2257
 2258
 2259
 2260
 2261
 2262
 2263
 2264
 2265
 2266
 2267
 2268
 2269
 2270
 2271
 2272
 2273
 2274
 2275
 2276
 2277
 2278
 2279
 2280
 2281
 2282
 2283
 2284
 2285
 2286
 2287
 2288
 2289
 2290
 2291
 2292
 2293
 2294
 2295
 2296
 2297
 2298
 2299
 2300
 2301
 2302
 2303
 2304
 2305
 2306
 2307
 2308
 2309
 2310
 2311
 2312
 2313
 2314
 2315
 2316
 2317
 2318
 2319
 2320
 2321
 2322
 2323
 2324
 2325
 2326
 2327
 2328
 2329
 2330
 2331
 2332
 2333
 2334
 2335
 2336
 2337
 2338
 2339
 2340
 2341
 2342
 2343
 2344
 2345
 2346
 2347
 2348
 2349
 2350
 2351
 2352
 2353
 2354
 2355
 2356
 2357
 2358
 2359
 2360
 2361
 2362
 2363
 2364
 2365
 2366
 2367
 2368
 2369
 2370
 2371
 2372
 2373
 2374
 2375
 2376
 2377
 2378
 2379
 2380
 2381
 2382
 2383
 2384
 2385
 2386
 2387
 2388
 2389
 2390
 2391
 2392
 2393
 2394
 2395

1000

Legend

100

ନିଜାମ୍ନା ଶ୍ରୀମତୀ

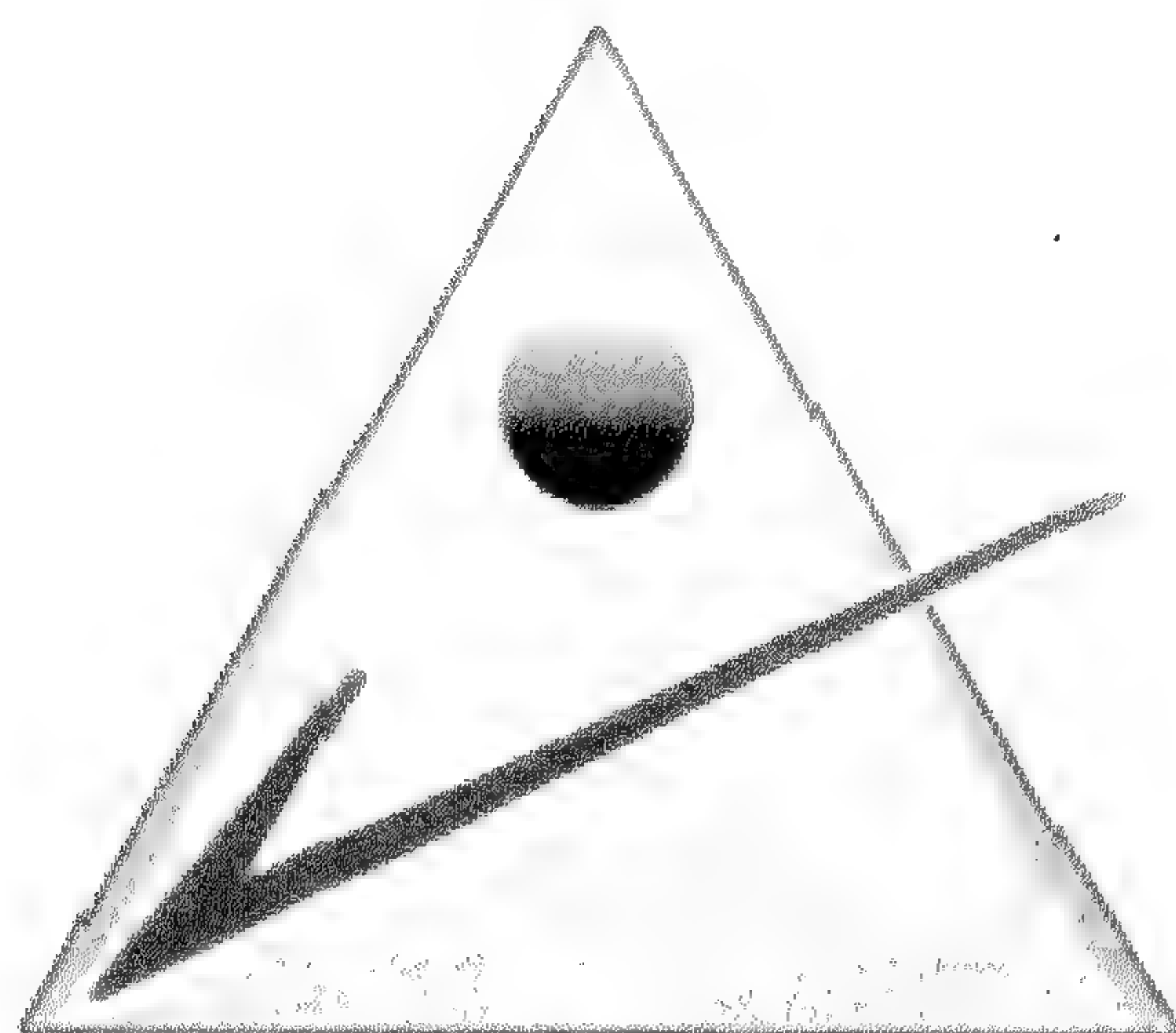
上
上
上

蘇子瞻

The End of the Road

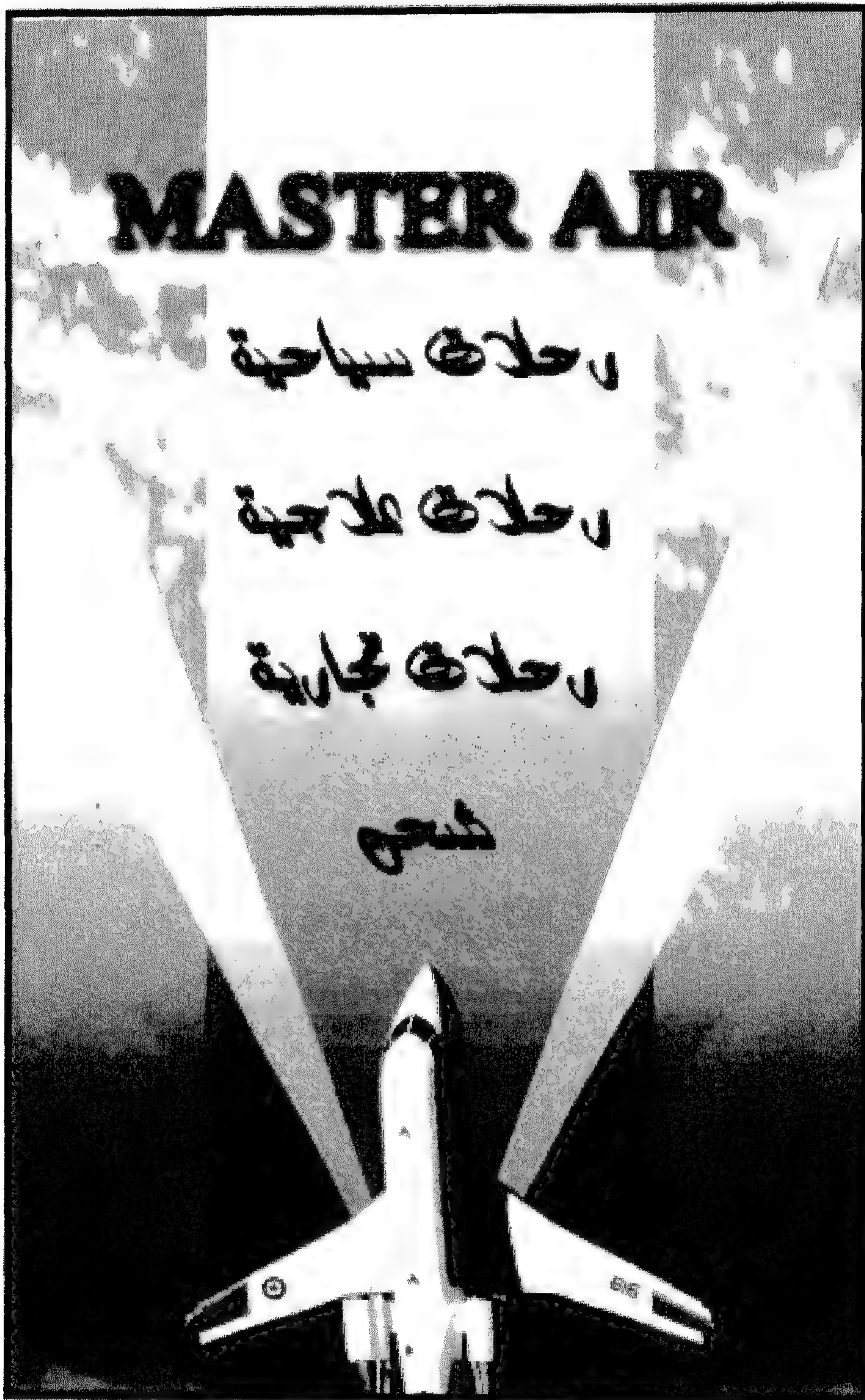
1990





وحدة ضمان الجودة كلية الآداب جامعة بنها







MASTR AIR





المراجع

المراجع العربية

- 1 - أحمد حافظ رشدان، فتح الباب عبد الحليم: "التصميم فى الفن التشكيلى" - دار المعارف - 1970 .
- 2 - أحمد عدنان برادعى: تعلم (كوريل درو) Corel Draw، ترجمة وإعداد، شعاع للنشر والعلوم، القاهرة 1997 .
- 3 - أحمد عوض: التصميم التشكيلى، المطبعة العصرية، القاهرة، 1994 .
- 4 - أميرة حلمى مطر: مقدمة فى علم الجمال، دار النهضة العربية، القاهرة، 1976 .
- 5 - إيمان محمد توفيق السكرى: "الكمبيوتر كأداة للارتقاء بالقدرات الابتكارية فى فن الجرافيك" - رسالة دكتوراه غير منشورة - كلية الفنون الجميلة - جامعة المنيا - 1999 .
- 6 - برنارد مايرز: "الفنون التشكيلية" ترجمة: سعد المنصورى، مسعد القاضى، مؤسسة فرنكلين للطباعة والنشر، القاهرة، نيويورك، 1966 .
- 7 - جون ديوى: الفن خبرة، ترجمة زكريا إبراهيم، مراجعة زكى نجيب محمود، دار النهضة العربية، القاهرة، 1963 .
- 8 - جيروم ستولنيتز: النقد الفنى، ترجمة فؤاد زكريا، الهيئة العامة للكتاب، 1981 .



- 9 - حسن عماد مكاوى: تكنولوجيا الاتصال الحديثة فى عصر المعلومات، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة 1993 .
- 10 - زكريا إبراهيم: " مشكلة الفن، مشكلات فلسفية " مصر للطباعة، 1972 .
- 11 - رأفت الكمار: الحاسوب وعصر شغيلة المعرفة، دار الكتب العلمية للنشر والتوزيع، 2006م .
- 12 - روبرت جيلام سكوت: أسس التصميم، ترجمة عبد الباقي إبراهيم، دار نهضة مصر للطباعة، القاهرة، 1968 .
- 13 - سلوى أبو العلا: الأساليب الفنية فى تصميم الرسوم المتحركة باستخدام الحاسب الآلى، ماجستير فنون تطبيقية 1993 .
- 14 - صلاح الدين عويس: " الموضة وتصميم الملابس "، الجزء الأول، مطبعة المنصورة، 1994 .
- 15 - ضحى مصطفى الدمرداش: تنمية القدرات التصميمية من خلال منظومة لأساسيات تصميم الملابس الجاهزة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، 2002م .
- 16 - عبد الرحمن عيسوى: سيكولوجية الإبداع، دار النهضة العربية .
- 17 - عبد العزيز جودة: " تصميم طباعة المنسوجات اليدوية "، مطبعة كلية الفنون التطبيقية، القاهرة، 1993 .
- 18 - عبد العزيز أحمد جودة، ياسر محمد سهيل: " منظومة تصميم الملابس الجاهزة والموضة " بحث منشور فى المؤتمر العلمى بكلية الاقتصاد المنزلى، جامعة حلوان، 1998 .

- 19 - عبد العزيز أحمد جودة، محمد حافظ الخولى: "منظومة تدريس أسس التصميم" - بحث منشور - مجلة علوم وفنون - جامعة حلوان - العدد الثالث - يوليو 1996 .
- 20 - عبد الفتاح رياض: التكوين فى الفنون التشكيلية، دار النهضة العربية، القاهرة، 1974 .
- 21 - عبد الفتاح رياض: التكوين فى الفنون التشكيلية، دار النهضة العربية، 1996 .
- 22 - عفيف البهنسى: علم الجمال عند أبى حيان التوحيدي ومائل فى الفن، وزارة الإعلام، بغداد 1966 .
- 23 - فريال عبد المنعم: نظريات فى أسس التصميم والإفادة منها فى إنتاج تصميمات زخرفية
- 24 - كراسيا خيجون: دليل استخدام برنامج (فوتوشوب)، ترجمة، دار المعاجم، 1997 .
- 25 - لطفى محمد زكى: "نظريات فى السلوك الفنى وتطبيقاتها التربوية"، دار المعارف، القاهرة، 1987 .
- 26 - محمد تيمور، محمود علم الدين: الحاسبات الإلكترونية وتكنولوجيا الاتصال، دار الشروق، القاهرة، 1997 .
- 27 - محمد حافظ الخولى: " قيم التصميم بين الفن والمجتمع " بحث منشور، فى المؤتمر السابع لكلية التربية الفنية - جامعة حلوان، 1999 .
- 28 - محمد شحاتة الخولى: لغة الأشكال والألوان، مطبعة النهضة، القاهرة، 1990 .

- 29 - محمد عزت سعد: نظريات تصميم المنتجات ذات الطبيعة الهندسية، الناشر المؤلف، 1984 .
- 30 - محمد على بن على التهانون: كشف اصطلاحات الفنون، ج 1، ج 2 ص 782، 783 .
- 31 - محمد فهمى طلبة وآخرون: دائرة المعارف الحاسب الإلكترونى، المكتب المصرى الحديث، القاهرة، 1991 .
- 32 - محمود بسيونى: الفن والتربية، دار المعارف، القاهرة، 1984 .
- 33 - محمود بسيونى: تربية الذوق الجمالى، دار المعارف، القاهرة، 1986 .
- 34 - محمود حلمى حجازى: "أساسيات التصميم"، الناشر المؤلف، القاهرة، 1999 .
- 35 - نبيل زين الدين: "مقدمة الكمبيوتر ونظم التشغيل"، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1988 .
- 36 - هدى عبد الرحمن: "الباتيك فن الملامس السطحية فى مجال طباعة المنسوجات"، بحث منشور، قاعة أتليه القاهرة، 1984 .
- 37 - هربرت ريد: التربية عن طريق الفن، ترجمة عبد العزيز جاويد، الهيئة العامة للكتاب، القاهرة، 1970 .
- 38 - ياسر سهيل: "تأثير زخارف التوريق الإسلامية (الأربيسك) على مدرسة الفن الجديد بالغرب والاستفادة منها فى تصميم المعلقة المطبوعة المعاصرة"، ماجستير فنون تطبيقية، 1995، ص 191 .
- 39 - ياسر سهيل: بحث منشور فى المؤتمر العلمى السادس بكنية الاقتصاد المنزلى جامعة حلوان، عام 2000 م، تحت عنوان "منظومة الاستلهام فى التصميم".

40 - ياسر سهيل: "علاقة تصميم طباعة المنسوجات بالتصميم البنائي لزي المرأة"، رسالة دكتوراه، كلية الفنون التطبيقية جامعة حلوان، 1999م .

41 - ياسر سهيل: "الكمبيوتر ودوره في مجال التصميم"، بحث منشور بمجلة الاقتصاد المنزلي جامعة المنوفية، 2000م .

42 - ياسر سهيل: "التصميم كما يجب أن يكون"، دار نهضة مصر، 2005 .

43 - ياسر سهيل: "استخدام الكمبيوتر للوصول لأشكال مبتكرة من الزهور الطبيعية تصلح لتصميم منتج نفعى"، بحث منشور بمجلة كلية التربية النوعية، جامعة القاهرة، 2007 .

44 - يحيى حمودة: "التشكيل المعماري"، دار المعارف، القاهرة .

45 - يحيى مصطفى حلمي: مقدمة فى الحاسبات الإلكترونية، مكتبة عين شمس، القاهرة، 1984 .

المراجع الأجنبية:

1 - Aldrich, Winifred :CAD in Clothing Textiles Design, BSP Professional Books, London 1992.

2 - Armim Hofmann; Graphic Deign Manual, Schweiz, 1965.

3 - Baechinger, Kraus ;Computer in the word of Textile, the Textile Institute Manchester 1984.

4 - B.L. Davies : Computer Aided Design And Drawing ,Chapman , Hill , New York , 1990

5 - Cole, R .V .: The Artistic Anatomy Of Trees, Dover, New York, 1951 , P 21 .

- 6 - David A. Lauer;; Design Basign Basics, Holt, Rinehart and
winston, Inc. New Yourk 1979.
- 7 - Gatto, j. A: Exploring , Visual Design , Davis ,Massachusetts ,
19971.
- 8 - Herbert Read : The Meaning Of Art, 1954.
- 9 - Jean Larcher, Geometrical Designs & Optical Art. Dover Pub-
lications, Inc. New Yourk, 1974.
- 10 - Kingslake, Richard :An Introducing Course my Computer
Graphics, New York 1991.
- 11 - Marshall Edition Limited : Color ,Leon Amiel Publisher , New
York , 1980 .
- 12 - Norman , P : what's A Designer , Studio Vista , London , 1971.
- 13 - Paul Zelonski & Mary; Part Fisher, Colour for Designers and
Artists, the Herbert press London, 1967.
- 14 - Ray Faulkner & Edwin Ziegfeld : Art today , Hot, Rinehart,
Winston,Inc . 1969, P. 304 .
- 15 - Richard Gelliger : "color Structure And Design " By Inter-
national Textbook company. 1963.
- 16 - Tait, Niki :The CAD People, Report in Apparel international,
Clotech, April 1996.
- 17 - Whelan B,M.: "Color Harmony"-Rock port Publishers, Inc. -
Hong Kong- 1997.

* * *

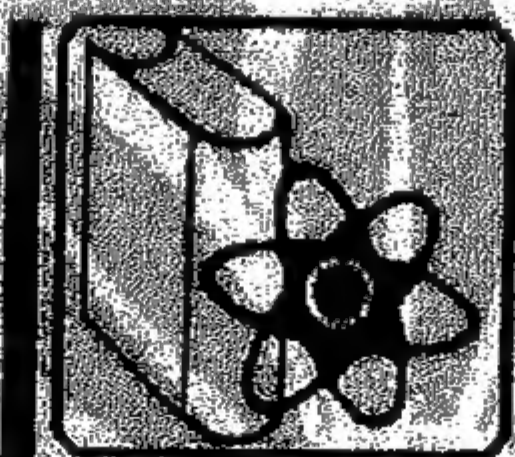


المحتويات

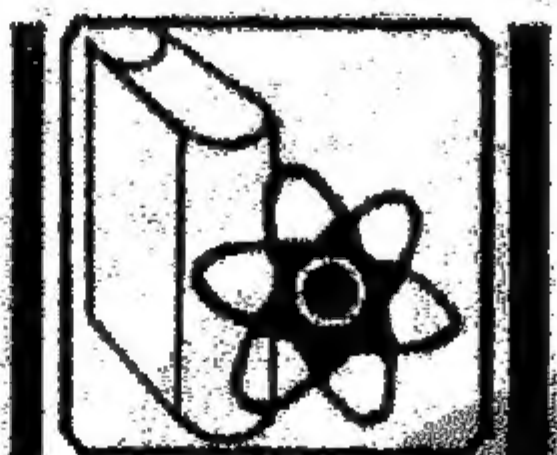
الموضوع	الصفحة
مقدمة	7
الباب الأول (الكمبيوتر والفنون)	11
الكمبيوتر والفنون	13
أهمية استخدام الكمبيوتر	15
الابتكار والكمبيوتر	16
مشكلات الابتكار والكمبيوتر	22
أهمية المصادر التصميمية	24
الاستلهام والتصميم	32
منظومة الاستلهام فى التصميم	34
أساليب الاستلهام	36
مصادر أفكار التصميم	37
الكمبيوتر كأداة للتصميم	51
منظومة التصميم بمساعدة الكمبيوتر	56
الباب الثانى (الكمبيوتر والفنون)	61
الحاسب الآلى (الكمبيوتر)	63
العناصر المكونة لمنظومة الحاسب الآلى	63
المكونات المادية للكمبيوتر	64
برامج الكمبيوتر	70
الرسم والتصميم والتطبيق	79

الموضوع	الصفحة
مبادئ التصميم باستخدام الفوتوشوب	79
السمات المميزة لاستخدام الفوتوشوب فى الفنون	83
برنامج الفوتوشوب ومحتوياته	87
ملف التاريخ	113
قوائم الفوتوشوب	115
بعض النقاط الهامة لتوظيف الأدوات فى التصميم	128
الباب الثالث (تطبيقات استخدام الكمبيوتر فى الفنون)	141
المراجع	165

دار الكتاب الحديث



دار الكتاب الحديث



هذا الكتاب

من منطلق المفهوم الشامل للعملية التصميمية في تحسين ورفع كفاءة المنتج التطبيقي فإن أنظمة آلية وبرمجية قد بدأ استخدامها حديثاً في العديد من الصناعات بمختلف دول العالم. ويطلق على تلك النظم (C.A.D/C.A.M) بمعنى التصميم والتصنيع بمساعدة الحاسبات الإلكترونية، حيث تعنى (C.A.D) التصميم بواسطة الحاسب وتعنى (C.A.M) التصنيع بمساعدة الحاسب اختصاراً للاسم Computer Aided Manufacture ويتكون النظام (CAD /CAM) من أجزاء يمكن الاختيار منها حسب الحاجة ، وذلك لكل من الأجهزة والبرامج حسب الهدف المحدد للنظام من حيث وحدات الإدخال والإخراج وعدد النهايات الطرفية Formulas التي تمكن أكثر من مصمم من العمل في ذات الوقت كفريق عمل لكل منهم مرحلة من مراحل العمل.

ويعرض هذا الكتاب عدة موضوعات هامة ، ثقافية ومهارية تطبيقية حول موضوع كيفية الاستفادة من الحاسب الآلي في الفنون التشكيلية والتصميم من خلال منظومة استخدام الكمبيوتر في الفنون والتصميم .

أ. د/ ياسر سهيل

- ماجستير كلية الفنون التطبيقية في تاريخ الفن والتصميم والطباعة 1995 .
- دكتوراه الفلسفة في الفنون التطبيقية في مجال التصميم وتاريخ الفن 1999 .
- أستاذ التصميم بكلية الفنون التطبيقية بجامعة بنها 2011 .
- عميد كلية الفنون التطبيقية جامعة بنها (2011) .
- عضو نقابة مصممي الفنون التطبيقية (تصميم) .
- عضو نقابة الفنانين التشكيليين شعبة (تصميم جرافيكي) .
- عضو باتيليه القاهرة (فنون تشكيلية) .
- عضو الاتحاد الدولي للتصوير الفوتوغرافي .
- قام بالتدريس في عدد من كليات التربية النوعية والفنية في مصر والمملكة العربية السعودية (قسم التربية الفنية بالمدينة المنورة) .
- شارك بتصميماته وأعماله الفنية في الكثير من المعارض والمنتديات داخل مصر وخارجها .
- له العديد من البحوث في المؤتمرات والمجلات الفنية داخل مصر وخارجها .



Bibliotheca Alexandrina



1212848